ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

Amiga NEWS
& Vidéo Numérique



AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

Les Projets de Phase 5

Newsnet, la vie des newsgroups

Lightwave par le net

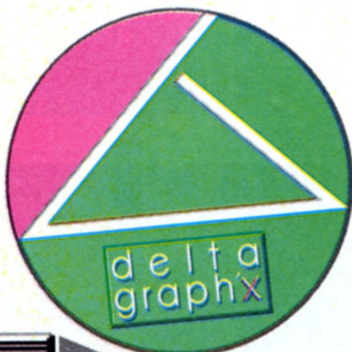
Tests:
- Page Monster
- PPaint 7.1
- Navigateur web
- Mbench

Spécial:
- Transerts par modem

Vidéo:
- Taille de fichiers et de partitions
- DV Master de Fast
- Adorage Magic

DECOUVREZ L'ANIMATION DE REAL 3 D

Juillet - Août 1997 n°103 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.



détendez-vous... vous êtes chez deltagraph'X

4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon
Tél/Fax +33 01 60 84 16 14
dgx@deltagraphx.grolier.fr
http://www.grolier.fr/deltagraphx



Amigalement votre
Gert René Schmidt

Juillet / Aout 97
12 nouveaux produits
50 produits en baisse

Cartes Turbo



Blizzard 1230 S4	999 Fr
Blizzard 1240 T ERC	2120 Fr
Blizzard 1260	3640 Fr
Blizzard 2040	2700 Fr
Blizzard 2060	4490 Fr
Blizzard 4030 sans 68030	640 Fr
Blizzard 603e 175 Mhz A1200	2980 Fr •
Blizzard 603e 200 Mhz A1200	4250 Fr •
Blizzard 603e 68060/50 Mhz	7230 Fr
Blizzard 603e 68040/40 Mhz	5160 Fr
Blizzard 603e 68040/25 Mhz	4860 Fr
Blizzard 603e 68030/50 Mhz	3920 Fr
Copro 50 Mhz	455 Fr
Cyberstorm MK2 68040	2700 Fr
Cyberstorm MK2 68060	4500 Fr
Cyberstorm 604e / 150 Mhz	5460 Fr •
Cyberstorm 604e / 180 Mhz	6680 Fr •
Cyberstorm 604e / 200 Mhz	7895 Fr •
Cyberstorm :	
604e 150 Mhz + 68060/50	8442 Fr
604e 180 Mhz + 68040/25	7300 Fr
604e 180 Mhz + 68040/40	7600 Fr
604e 180 Mhz + 68060/50	9660 Fr
604e 200 Mhz + 68040/25	8440 Fr
604e 200 Mhz + 68040/40	8800 Fr
604e 200 Mhz + 68060/50	10880 Fr
Cyberstorm Upgrade :	
604e 150 Mhz	5350 Fr •
604e 180 Mhz	6440 Fr •
604e 200 Mhz	7350 Fr •
Cyberstorm Fast SCSI	660 Fr
Module FSCSI 1230/40/60	660 Fr
▼QuickPak 060/50 A4000T	4990 Fr
TekMagic 040/40 A2000	5376 Fr
TekMagic 060/50 A2000	8600 Fr

• *Sans CPU 68K*

Vidéo



Casablanca + DisqueDur 4 Go	19500 Fr
Casablanca + DisqueDur 9 Go	26900 Fr
▼Cavin Computer Editing	4320 Fr
▼DeltaCam 64	1090 Fr
Enceintes/ampli triphoniques	970 Fr
▼FrameMachine	999 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	4960 Fr
Pluto Genlock	2865 Fr
▼Prism24	560 Fr
Peggy Plus	3500 Fr
Sirius 2 Genlock	6990 Fr
SMD100 Video MPEG	2022 Fr
Time Base Corrector	6500 Fr
Time Base Corrector Light	4960 Fr
▼Vlab interne	1690 Fr
▼Vlab Motion	3500 Fr
Vidéo Backup System	390 Fr

Towers

A3000 Classic Tower Micronik	3575 Fr
A4000 Classic Tower Micronik	3610 Fr
Adaptateur PCMCIA	270 Fr
Clavier Windows95	110 Fr
▼Coque clavier Amiga	220 Fr
▼DeltaDeskTop prêt à monter	950 Fr
Eagle Tower A500	1470 Fr
Eagle Tower A1200-A4000	1300 Fr
Eagle Tower A2000-A3000	1550 Fr
Extension Zorro2 RBM	1810 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	1820 Fr
Extension Z2 Mikronic (vidéo)	2300 Fr
Extension Zorro3 Mikronic	4096 Fr
Extension Zorro2 PCI Eagle	2250 Fr
Extension Zorro2 Shuttle	1500 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	350 Fr
Interface clavier PC/Amiga	515 Fr
Interface clavier Amiga	397 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
TwinPowerTower A1200	1918 Fr
TwinPowerTower A4000T	953 Fr

Logiciels



▼Adorage VF	620 Fr
Adorage Premium FX	250 Fr
▼Animage Composer VF	590 Fr
▼ASIMCDFS V3.7	450 Fr
▼Clarissa	1010 Fr
▼Cocktel Software	690 Fr
CrossDos	350 Fr
CrossMac	640 Fr
▼BurnIt	790 Fr
Diavolo Backup Pro	690 Fr
Deluxe Music 2	465 Fr
▼Final Writer V5	644 Fr
▷Font Machine	533 Fr
▼Helm	325 Fr
Ibrowse 1.1	320 Fr
Image FX	2200 Fr
▼Imagine 5	800 Fr
▼Imagine Doc en francais	200 Fr
▼Lightwave V4	1700 Fr
Lightwave V5 VF	7140 Fr
Lightwave mise à jour 4/5	4900 Fr
MaxDos	790 Fr
Monument Designer V3	2670 Fr
Mon. Designer creative set	360 Fr
Movieshop effect disk	400 Fr
OCR Reconn. caractères	350 Fr
▼Pagestream	1990 Fr
▼Personal Paint V6.4	60 Fr
Personal Paint V7.0 CDrom	376 Fr
▷Power Titler	625 Fr
QuarterBack Tools Deluxe	795 Fr
Real 3D V 3.3	3770 Fr
Scala MM400 VF	1350 Fr
▼Scanquix 3.5 VF	640 Fr
Scanquix mise à jour	190 Fr
▼Siamese System	1460 Fr
▼Turbocalc	440 Fr
Turboprint V5 VF	420 Fr
Turboprint M.à.J. 4 à 5	270 Fr
Trapfax	465 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	1540 Fr
Wordworth VF V6	480 Fr
▷X-DVE	1250 Fr
▼Xi Paint CD	230 Fr

CDrom / Graveurs



▼Lecteur CDROM IDE 8x	600 Fr
▼Lecteur CDROM IDE 10x	610 Fr
▼Lecteur CDROM IDE 12x	620 Fr
Lecteur CDROM SCSI 8x	1165 Fr
Lecteur CDROM SCSI 12x	1490 Fr
Graveur Philips 6x 2x	4124 Fr

CDroms



Aminet 10/12/13	20 Fr
Aminet 14/15/16/17/18/▷19	88 Fr
Aminet set 1	150 Fr
Aminet set 2	150 Fr
Aminet set 3	230 Fr
Aminet set 4	230 Fr
Amiga Developper Environment	113 Fr
Artworx	87 Fr
Imagine Enhancer CD	210 Fr
Lechner Collection	183 Fr
Lightrom 3	360 Fr
Lightrom 4	274 Fr
Magic Workbench Enhancer	175 Fr
Mods Anthology	215 Fr
Octamed Sound Studio	290 Fr
Scala Plug In	270 Fr

Moniteurs



Amiga Tech. M1438S	2660 Fr
Amiga Tech. M1764S	5450 Fr
Bélinéa/ADI SVGA 14"	1770 Fr
Bélinéa/ADI SVGA 15"	2280 Fr
Bélinéa/ADI SVGA 17"	4260 Fr
Belinea/ADI SVGA 20"	7920 Fr

Disques Durs



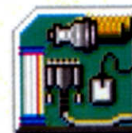
▼Fuji 2.5" 1 Go IDE	2300 Fr
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1580 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	1730 Fr
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	1990 Fr
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	2110 Fr
Fuji 3.5" 3.5 Go IDE	2700 Fr
Fuji 3.5" 4.3 Go IDE	3380 Fr
Fuji 3.5" 5.2 Go IDE	3866 Fr
▷IBM 3.5" 540 Mo IDE	999 Fr
▷IBM 3.5" 1.2 Go IDE	1350 Fr
▷IBM 3.5" 1.7 Go IDE	1520 Fr
▷IBM 3.5" 2.1 Go IDE	1670 Fr
▷IBM 3.5" 3.2 Go IDE	1940 Fr
▷IBM 3.5" 4.3 Go IDE	2360 Fr
▼IBM 3.5" 4 Go FSCSI2	3700 Fr
▼IBM 3.5" 9 Go FSCSI2	9280 Fr
▷Samsung 3.5" 2.1 Go IDE	1629 Fr
▷Samsung 3.5" 2.1 Go SCSI	2360 Fr

Lecteurs



▼D7 HD int. A1200 Commodore	490 Fr
▼D7 HD int. A1200T Commodore	490 Fr
▼D7 HD int. A1200 Escom	550 Fr
▼D7 HD int. A1200T Escom	550 Fr
▼D7 HD int.. A2000	600 Fr
D7 HD int. A4000(T)	530 Fr
▼D7 Haute densité EXTERNE	615 Fr
▼DAT HP 6/16 Go SCSI	6660 Fr
▼Jazz 1 Go SCSI int. + 1 Cart.	3190 Fr
Zip Iomega SCSI ext. + 1 D7	1390 Fr
Zip Iomega SCSI int. + 1 D7	1490 Fr
Zip disquette 100 Mo	100 Fr

Petit materiel



Adapt. Moniteur SVGA/RVB	185 Fr
Adapt. M1438/VGA	140 Fr
Bouchon SCSI actif avec LED	210 Fr
Câble alim 5.25"/ 2x3.5"	28 Fr
Câble Centronics m/f 36 fils	51 Fr
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	360 Fr
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Câble SCSI 25/50	85 Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Coude PCMCIA	270 Fr
IdeMux 4xIDE sans nappes	80 Fr
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	75 Fr
Nappe 2.5" / 3.5"	85 Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Nappe flexible clavier A1200	65 Fr
Tiroir disque dur SCSI	145 Fr
▼Tiroir disque dur IDE	126 Fr
Souris Wizard 560 dpi	99 Fr
WB kick 3.1 A1200	680 Fr

Scanner Tablette



Artec ViewStation + Scanquix	3740 Fr
Paragon 600 II SP	2160 Fr
Paragon 800SP Scanquix	3280 Fr
Scanner à main Zydek	680 Fr
Wacom ArtPad A6	1390 Fr





Cartes HardWare

Ariadne	1875 Fr
▼ Catweasel 1200	490 Fr
Cybervision 3D 4Mo	1635 Fr
Cybervision MPEG Module	1370 Fr
Cybervision Scandoubler	660 Fr
Dataflyer A2000 SCSI	795 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI2	1310 Fr
DKB Spitfire FSCSI2	780 Fr
DKB 3128 A4 A3000	2010 Fr
DracoMotion	11900 Fr
▼ DracoWheel Jog Shuttle	2380 Fr
GVP 4008 SCSI A4000	1180 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Reseau port série	370 Fr
Megalosound	450 Fr
Multiface III	890 Fr
Pablo PAL pour Picasso	496 Fr
Picasso IV	3000 Fr
Scandoubler VGAMI A1200	999 Fr
▼ Siamese System	1460 Fr
Squirrel	653 Fr
▼ Squirrel Surf	860 Fr
▼ V'Code pour Rétina Z3	260 Fr
Whippet PMCIA Port Serie Haute Vitesse	540 Fr



Ordinateurs

▼ A1200 Magic Pack	2750 Fr
A1200 dd 170 Mo Magic P	4100 Fr
A4000T dd 1 Go 2_4 Mo	19140 Fr
▼ A4000T Eagle TE	10300 Fr
A4000T Carte mere sans CPU	7990 Fr
▼ Draco 68060	15900 Fr
▼ DracoVidéoStation Pro	54000 Fr
Pios Keenya 200	16818 Fr
Pios Keenya 200 Pro	19500 Fr
Pios Keenya 200 Pro 3D	20780 Fr
TwinPowerTower 4000T	8990 Fr •
TwinPowerTower 4030T 030/50	9990 Fr
TwinPowerTower 4040T 040/40	11990 Fr
TwinPowerTower 4060T 060/50	13990 Fr

• *Sans CPU 68K*



Promotion



Back-UPS 400 W

Onduleur

Protège votre ordinateur, vos périphériques et le moniteur contre les interruptions totales du courant et les interruptions momentanées.

Il protège aussi efficacement contre les surtensions (foudre, surcharge du réseau) en accord avec *IED 801-5*. Aucune maintenance n'est nécessaire. En cas d'incident, l'onduleur prend le relais instantanément et founit le courant pendant 10/20/30 minutes selon votre configuration. Un signal sonore vous averti que vous basculez sur l'alimentation de secours. Vous avez donc le temps de finir votre projet et de fermer vos applications en toute sécurité.

Compatible Mac, PC, Amiga.

Garantie 2 ans

Prix normal : 1250 Fr

Prix Promo : 999 Fr



DraCo

La station vidéo numérique ouverte aux créations 3D et aux animations.

D'une facilité d'utilisation déconcertante.

OFFRE EXCEPTIONNELLE



Draco Vidéo Station

Version Pro :

Disque dur 9 Go, 20 Mo Ram, 4 Mo Vidéo, Processeur Motorola 68060, Moniteur 20", Lecteur CD ROM, Fast SCSI3, DracoMotion, MovieShop, Ampli HP, JogShuttle, ADpro, XiPaint, Samplitude, LightWave.

54.000 Fr

*Autre configuration à partir de : **15.900 Fr.***





Port Serie haute vitesse pour Amiga 600/1200 sur port PMCIA 260400 bps. Logiciel complet RTS/CTS et protocole XON/XOFF. Livré avec câble Modem, adaptateur 9/25 pins, logiciel, documentation, Termite, Démo Net@Web.

540 Fr



A4000 TwinPowerTower

Enfin un Amiga 4000 à monter soi-même.

Boitier norme ATX avec alimentation 230 Watt Carte A4000T Escom complète avec 2 slots vidéo, 5 slots zorro III, 1 slot AT Fast SCSI2, WB 3.1 (avec disquettes), Souris, Interface + clavier PC, Lecteur de disquette HD



TwinPowerTower

4000T Sans CPU	8990 Fr
4030T 68030/50 Mhz	9990 Fr
4040T 68040/40 Mhz	11990 Fr
4060T 68060/50 Mhz	13990 Fr



Hotline

Notre service téléphonique est à votre service du mardi au samedi de 10H00 à 17H00. Visites et démonstrations : uniquement sur rendez-vous le samedi.



Internet

Vous pouvez profiter de notre service Hotline sur Internet via email :
dgx@deltagraphx.grolier.fr
Notre catalogue produit/prix se trouve sur
www.grolier.fr/deltagraphx



Service 0 défaut

Deltagraph'X s'engage à tester sous des conditions réalistes votre article (burn-in 1H) avant de vous l'envoyer pour un forfait de **490 Fr. ttc** l'unité. Si, toutefois, à réception de votre commande cet appareil ne fonctionne pas de façon reproductible, nous vous remboursons ce forfait ainsi que vos frais de retour.



S.A.V.

Pour nous retourner du matériel défectueux ou à réparer, veuillez nous télécopier ou adresser votre facture en nous demandant un numéro de retour AVANT de poster votre colis. Un forfait de 150 fr TTC pour prise en charge de votre materiel (sous garantie ou non) vous sera facturé.



Vous cherchez...

un produit ? **Contactez nous**! Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga. Demandez un **dévis** pour une configuration informatique adaptée à vos besoins +techniquement cohérante. Devis détaillé: 350 Fr TTC, remboursé si accepté. Besoin d'une séance de **formation**? Nous vous proposons une formation adaptée à vos besoins (logiciels et materiel): 450 Fr TTC/heure. **Conseils et interventions :** 450 Fr TTC/heure.



Commande & Paiement

Nous traitons vos commandes écrites accompagnées d'un chèque ou mandat. Par respect du client nous n'encaissons votre chèque qu'après la livraison (sauf livraison partielle). Nous acceptons pas les cartes bancaires à exception de la carte Aurore.



Crédit

Achetez aujourd'hui et remboursez dans 3 mois en une fois sans intérêts ou à crédit sur 10 mois avec **CETELEM**. A partir de 3000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr



Forfait de Port

Comprenant l'assurance et les frais administratifs.
Forfait de port : 120 Fr TTC (0 à 8 kg max.) Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners: 200 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur privé Extand sous 24/48 heures partout en France (et Corse), Allemagne, Belgique et Grande-Bretagne.



Cette pub' a été réalisé avec PageStream, TVpaint, PersonalPaint 7.0, Vlab et ImageFX sous DraCo.



Prix et spécifications non contractuels. ▷ Nouveau Produit ▼ Produit en baisse

CD AmigaNews'96

Onze journaux pleins d'infos et astuces Amiga, accessibles depuis votre Workbench par simple recherche sur le sujet désiré.

Après le succès du CD AmigaNews'95, le deuxième CD-ROM d'archives AmigaNews sera disponible début Mai 97.

Il contiendra:

Le contenu entier des AmigaNews de 1996 avec textes, images, matériel inédit, et un système d'index (par ordre alphabétique, par rubrique et par mot-clé) permettant de retrouver facilement les sujets qui vous intéressent.

- **La suite de la collection DPAT (Domaine Public Amiga Toulouse), contenant tous les programmes francophones envoyés par nos lecteurs en 1996 (Dpat 110 à 133).**
- **Une galerie de photos inédites de personnalités du monde Amiga (y compris des photos de nos correspondants).**
- **Une trentaine d'AmigaFans ont répondu présents pour vous faire profiter de leurs dernières créations dont certaines en exclusivité et en première mondiale ;-).**



Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Je commande: ☐ CD 95 ☐ CD 96 ☐ les deux

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon, ou par simple lettre, ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 05 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc
Port compris

☐ Hors France: 180F ttc **(uniquement par mandat ou CB).**
Port compris

☐ CB N ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète: _

Signature:

Date d'expiration ☐☐☐☐

Quelle est votre Machine ? Quel OS utilisez-vous ? ____________________

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistante de rédaction:
Nicole Saunier
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Elizabeth Bacon, Alain Bourgery, Mathieu Chènebit, POlivier Debats, Fréderic Delacroix, Gilles Dridi, Marc Eaton, Malika X, Philippe Ferrucci, Pierre Girard, Johan Girard-Chenon, Thierry Lamblot, Paul Maskens, Rémi Moreda, Jac Pourtant, Yann-Erick Proy, Hervé Sonneville, Pascal Willano, Benjamin Yoris

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 23000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*
Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse

Editorial

Voici notre numéro double (juillet-août), et cela tombe très bien. Un mois sans AmigaNews, cela permet de prendre quelques semaines de vacances, et de laisser le temps à Gateway de faire ses choix et d'annoncer avec davantage de précision le chemin, ou les chemins, qu'il compte suivre.

D'après nous, Ted Waitt de Gateway ne va pas traîner, ce n'est pas son style. Il ne va pas investir des sommes énormes, non plus, il ne l'a jamais fait. C'est le genre à mettre du gravier sur le parking plutôt que de le bétonner. Ce qui lui fait plaisir, c'est trouver la bonne affaire (ça y est!), puis de suivre ses propres idées, en ignorant totalement les conseils sages des «spécialistes» de l'industrie. Jusque là, il ne s'est pas trompé de beaucoup.

Stephen Johns, directeur de Corporate Development chez Gateway, a raconté au journal britannique Amiga Format un incident qui est survenu en avril 1995, peu de temps après son embauche par GateWay. Un jour, Ted Waitt a fait irruption dans le bureau, en tenant à la main une coupure de presse au sujet de la vente de l'Amiga à Escom.

"Pourquoi ne sommes-nous pas sur ce coup?" s'est-il écrié. "Qu'on ne manque plus jamais une telle occasion!"



Ce mois-ci nous disons au revoir et bonne chance à Esmeralda et à Nicole, encore deux victimes de la crise Amiga... Leur travail au sein du journal depuis 1991 a été très apprécié.



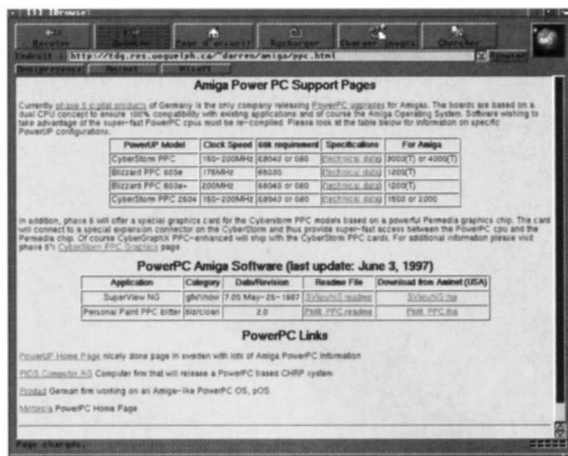


Cette image provient du jeux Myst (Rubrique jeux page 33).

INDEX DES ANNONCEURS

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.40.74.74, Fax: 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

PowerUp partout



Les cartes PowerPC de Phase 5 sont encore en retard, et, au moment de notre bouclage, la dernière estimation pour les premières livraisons était fin juillet.

Plusieurs développeurs majeurs nous informent qu'ils ont reçu des cartes PowerPC, et il semblerait que Phase 5 fasse tout pour encourager le portage d'un maximum de produits Amiga dans les plus brefs délais.

On trouve déjà des sites Web dédiés à l'information sur PowerPC pour Amiga (voir écrans).

Les logiciels déjà annoncés pour PowerUp sont:

- Imagine 6.0
- Superview.library (accélération de 1000% sur la carte Developper PPC Board en comparaison avec 50 MHz 060)
- CyberGraphX (sera livré avec PowerUP)
- CyberGL (avec PowerUP)
- Iris MPEG Player (avec PowerUP)
- Art Effect 2.0
- StormC et StormPowerASM
- Picture Manager (utilise superview.library)
- PPaint
- Fusion Mac Emulator
- MPEG Audio Encode (Aminet)
- Reflections 4.1 (utilise CyberGL)
- Myst (jeu par ClickBOOM)
- Tous les jeux futurs de ClickBOOM (Quake?)
- Probablement tous les logiciels de Haage&Partner

Cyberstorm II SCSI ne marche pas sur A3000

Phase 5 a découvert que ses modules SCSI pour les cartes Cyberstorm MkII ne fonctionnent pas correctement sur les Amiga A3000 et A3000T. D'après Phase 5, le problème vient de la carte mère des A3000, qui ne fournit pas certains signaux au connecteur processeur et empêche une utilisation de cartes Zorro III DMA à travers ce connecteur. Le contrôleur SCSI d'origine fonctionne parfaitement.

Il est possible d'ajouter les signaux manquant en modifiant légèrement la carte mère.

A l'expo World of Amiga à Londres, Wolf Dietrich de Phase 5 n'a pas pu nous dire si le nouveau contrôleur SCSI UltraWide qui se trouve sur les cartes PowerUp pour A3000 et A4000 sera également inutilisable sur Amiga 3000 sans modification.

CATWEASEL:

UN CONTROLEUR DE DISQUETTES PAS COMME LES AUTRES

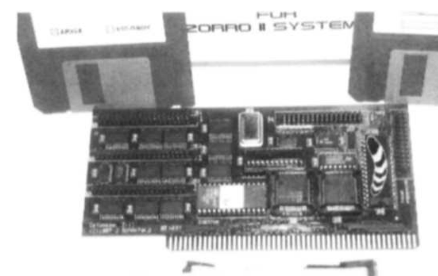
Le controleur de disquettes Catweasel se connecte sur le port IDE des A1200 ou A4000 et permet d'utiliser des lecteurs de disquettes standards 3,5 et 5,25 pouces pour lire les formats suivants:

Amiga (DD, HD)
MS-DOS (3,5 pouces: DD: 720 Ko, HD: 1,4 Mo, 5,25 pouces: DD: 360 Ko, HD:1,2 Mo)
Macintosh
Commodore 1541
Commodore 1581 (une disquette 1581 entiere est lue en 11 secondes!)
Atari 10/11 Sector



C'est le plus rapide des lecteurs HD pour Amiga. Les disquettes MS-DOS HD sont 2,15 fois plus rapides. Les disquettes Amiga sont 1,3 fois plus rapides. Pour les disquettes C64, un systeme de fichiers permet d'utiliser le lecteur comme un peripherique AmigaDOS standard. Il permet de gerer 2 peripheriques IDE et 4 avec un adaptateur special. Un cable pour brancher deux lecteurs de disquettes est fournit. Le Catweasel est vendu en France au prix d'environ 550F.

La version Zorro 2 a la possibilite d'y connecter un module d'entrees/sorties permettant d'ajouter 8 ports series et 1 port parallèle pour moins de 100 DM. Une mise a jour gratuite du logiciel permettra bientot d'utiliser les streamers a une vitesse de 2 Mo/mn. Le Catweasel Zorro 2 coutera 169 DM.



BUDDHA:

UN NOUVEAU CONTROLEUR IDE POUR ZORRO II

Ce controleur possede 2 ports IDE, une ROM de boot et des logiciels (drivers Atapi, changeur de CD, CacheCD-FileSystem et un utilitaire de configuration). L'utilitaire de configuration permet de parametrer les timing IDE afin de faire fonctionner meme les vieux disques durs. Il est compatible avec tous les lecteurs de CD-ROMS Atapi connus. Pour les Amiga AA un emulateur CD-32 est vendu avec la carte. La version Amiga est simplement une amelioration de la gestion IDE, car la vitesse est reglable. La version PC est utile pour echanger des donnees avec des systemes professionnels (Amiga, Macintosh).



Carte son PRELUDE...

Relec propose la **Prélude**, une nouvelle carte audio de chez ACT, cette carte son ZII compatible AHI (V2 et V3), full Duplex (enregistrement et restitution) aussi en 68000, 16Bit stéréo jusqu'à 48kHz, Shared Library, MPC L2 Mixing (3 entrées, sortie analogique mixable), ADPCM, ULaw, ALaw, modes samples 8 et 16 Bit, 2 x 1kB FIFO onboard, Bus pour interface digital IO, Z II autoconfig... Support soft: SaMPLITUDE (dès V3.0 ou 2.1 avec Patchlibrary), AudioLab16, AHI! Prix: environ Sfrs 420 (FF 1680).

...et carte Ethernet ConneXion

Egalement chez Relec, la **ConneXion** de AB Union, une nouvelle carte réseau Ethernet. Thin Ethernet (10BASE2) sur BNC et Thick Ethernet (10BASE5) sur 15 pôles AUI, elle bénéficie d'un taux de transfert de 10 MBit/s et d'un cache de 32 kByte . Le contrôleur est un AMD LANCE Am 7990, elle est compatible IEEE 802,3 et Zorro-2 autoconfig et s'installe en connecteurs Zorro2 et Zorro3. La carte est livrée sans soft mais sa compatibilité lui permet de travailler avec ACS Amiga Client Software d'Oxxi, AmiTCP/IP de Network Solutions Dev. ou encore Envoy d'IAM. Cette carte a été testée en réseau avec deux AMIGA la carte A2065 et un PC sous Windows/Novell sans problèmes. La carte ConneXion est annoncée à Sfrs 380 (FF1520)

En Bref - En Bref

Whippet: DeltaGraphX annonce la disponibilité du Whippet de Hisoft, un port série haute vitesse pour A600/1200 sur port PCMCIA, qui serait 400% plus rapide que le port série d'un A1200 (jusqu'à 230000 bps). Il est livré avec câble adaptateur modem 9/25 et est compatible avec toutes les cartes Blizzard 1230/1240/1260, quelque soit la taille mémoire installée. Son prix: 540F. Pour ceux qui ont un A1200 en tour avec access PCMCIA difficile, un coude/adaptateur est disponible.■

Les lecteurs-enregistreurs de DVD-RAM arrivent. A partir du 20 juin Hitachi proposera en petite quantité son GF 1000 en version interne E-IDE, et interne/externe SCSI. Il ne peut pas écrire les CD-R ni les CD-RW, et, d'après Hitachi, les CD-RW seront dépassés dans un an. Le prix des GF-1000 sera de 800 dollars pour les grossistes, et les médias coûteront environ 9 dollars. ■

AWEB II v 3 arrive: La société Relec à Payerne (Suisse) nous informe que la version 3 d'AWEB II sera disponible sous peu. Cette nouvelle version va rattraper son retard sur IBrowse et Voyager (frames, cookies...). Le prix de cette nouvelle version est inchangé et il y aura une proposition de mise à niveau. Relec vient d'ouvrir un site Web à http://www.Relec.ch/relec. ■

Pixel Art fait sa météo

AmigaShow Belgique Bis





Notre reportage du mois dernier était très incomplet, suite à la disparition des pages News France en raison de problèmes de dernière minute. En particulier, nous n'avons pas pu parler du plus grand stand, celui de Pixel-Art. Les sept membres de cette association (dont deux filles), ne faisaient pas de la vente mais uniquement de la démonstration, tout ceci pour montrer tout ce qu'il est encore possible de faire avec un Amiga.

Pixel-Art est une association de passionnés de l'Amiga de la Touraine qui ont fait plus de 600 km rien que pour faire de la démonstration!

Tout y était représenté: de la vidéo, du morphing, de la P.A.O. , de la musique, de l'image de synthèse et même l'Internet, et pour la présentation, moquettes et chapiteaux pour faire plus "classe".

Au niveau de la vidéo, on pouvait voir une table de mixage **Vidéonics MX1** couplé avec un Amiga ainsi que deux caméras SVHS pour montrer l'utilisation de la fonction chromakey: lorsque l'on passait devant une grande toile bleue tendue au fond du stand, on pouvait se voir superposé sur une carte météo "comme à la télé". On s'aperçoit qu'il n'est pas évident de suivre ses gestes à travers une image virtuelle.

Cette table de mixage est assez spectaculaire, elle gère en effet jusqu'à 4 entrées en VHS ou SVHS, une sortie preview pour tester ses effets, et une sortie VHS ou SVHS pour le rendu final. Les effets de transition entre les différentes sources sont très beaux, toutefois entre le moment ou l'on appuie sur le bouton pour envoyer l'effet et le moment où celui-ci s'effectue, on a 1 seconde de décalage. Pour l'effet chromaKey, il suffit d'indiquer la source et la destination à la MX1 et d'appuyer sur le bouton Chromakey, qui fait apparaître un petit curseur que l'on peut déplacer de manière à sélectionner la couleur que l'on veut transparente. Ici, c'était un fond bleu, qui disparaissait pour laisser apparaître l'autre source vidéo, des images provenant de l'Amiga montrant de multiples cartes météo envoyées grâce au logiciel Scala. Il était possible de régler une tolérance pour faire fonctionner l'effet chromakey sur les pixels de couleur adjacents.

. (Ed: bientôt un article sur le morphing par Fabien Gauharou, l'un des membres de Pixel Art).

Digital Universe

Pour donner la possibilité aux amateurs d'astronomie de disposer d'un logiciel de qualité, Relec annonce qu'elle collabore avec Syzygy Reasearch & Technology Ltd de Calgary Canada pour proposer DIGITAL UNIVERSE, un programme d'astronomie complet pour observateurs amateurs et professionnels. Il combine les avantages d'un programme traditionnel "Planétarium" et d'une inportante encyclopédie multimédia hypertexte de plus de 700 pages.

Ce logiciel a été créé entièrement sur Amiga pour Amiga, avec l'assistance d'organismes prestigieux comme les agences spatiales canadienne, européenne, les bureaux de recherches de la NASA, JPL, NORAD, le bureau des Longitudes... Il a reçu le "Blue Chip" d'Amiga Computing et le "Gold" d'Amiga Format! Des datas supplémentaires sont mises régulièrement à disposition sur l'Internet.

Siamese: la piste TCP/IP

HiQ prépare une interface TCP/IP pour son Siamese System qui permettra à l'utilisateur de faire ses transferts inter-ordinateur super-rapides à travers des liaisons série, parallèle, ou Ethernet. Ce dernier sera sans doute utilisé pour la version de Siamese que HiQ va préparer pour le PIOS ONE.

Au sujet du PIOS ONE, personne n'a encore vu tourner la machine, et PIOS se garde de donner une date de disponibilité. Dave Haynie n'a pas eu de chance: juste avant le World of Amiga à Londres il était appélé pour faire partie d'un jury, l'obligeant à laisser tomber ses travaux sur la prototype de la machine.

AmigaNews frappé par le virus Happy New Year 96

Le premier tirage de notre nouveau CD-ROM AmigaNews '96 a été contaminé par un virus. Résultat: 500 CDs à la poubelle et une nouvelle commande de CDs "désinfectés" chez le presseur! Jean Luc Faubert raconte:

Tout d'abord, nous voulons rassurer les acheteurs du premier CD d'Amiga News, il n'y a aucun virus dans le Cd "AmigaNews'95". En ce qui concerne le CD "AmigaNews'96" le virus s'est introduit au dernier moment entre la phase finale de test et le gravage définitif. De ce fait, seuls 26 fichiers sur les 10.783 présents sur le CD ont été contaminés, ce qui, heureusement, a limité la propagation dans les machines des premiers acheteurs. Nous leur renouvelons toutes nos excuses et nous les remercions pour leur soutien et leur compréhension. Nous leur enverrons évidemment en priorité la nouvelle version "certifiée sans virus" d'"AmigaNews'96". Nous avons fait parvenir, à tous les acheteurs du Cd "AmigaNews'96" qui en ont fait la demande, la version 1.37 de l'antivirus VirusZ II. Pour les autres, nous rappellons que c'est depuis sa version 1.30 que ce programme détecte et neutralise le "Happy New Year 96".

Ce virus est de type lien (Link Virus) dont le but est d'aller contaminer tout exécutable présent en mémoire. Les premiers fichiers atteints seront évidemment ceux des exécutables qui sont présents au lancement (startup-sequence, User et Wb-Startup). ATTENTION, un programme contaminé peut sembler fonctionner normalement et continuer à propager le virus. Dans certains cas, vous aurez des plantages apparemment inexpliqués, mais ce n'est pas systématique, alors n'hésitez pas à contrôler tout votre(vos) disque(s).

Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, VirusZ II est l'un des plus complet antivirus actuel avec pas moins de 650 virus répertoriés et plus de 100 "patches" reconnus. Il peut être utilisé en tache de fond permettant un contrôle permanent et paramétrable de la mémoire et des disques insérés (contrôle BootBlock virus). Mais cela ne suffit pas, car même si ce type de virus est le plus répandu (ByteBandit, Lamer,....), il existe d'autres types de virus plus vicieux "File viruses"(Time Bomb, Saddam,...), "Link Viruses" (Happy New Year, Ebola,...) dont vous devrez lancer la recherche "manuellement". Ne vous abstenez pas d'utiliser systématiquement tous les programmes de contrôle disponibles avec VirusZ II(files, sectors, vectors) avant de pouvoir dire que votre système est "Virus Free". En pratique n'hésitez pas à multiplier les contrôles et n'oubliez pas d'éditer le rapport généré par VirusZ. Sa lecture attentive pourra vous permettre de déceler certaines anomalies (problème de décompactage, erreur de lecture,....) qui peuvent survenir lors de contrôles de partitions importantes. Pour régler le problème il vous suffira de recontrôler les fichiers incriminés individuellement. Un dernier conseil, après avoir trouvé et annulé un virus, éteignez votre machine, attendez quelques minutes puis relancez une vérification complète, on n'est jamais trop prudent.

Quand vous lirez ces lignes le nouveau pressage sera disponible.

VirusZ II v1.38 Shareware 15$us/20Dm (Ne soyez pas radin, envoyez 100frs) Georg HÖRMANN MartinSwinkelStraße 16c 82467 GARMISH-PARTENKIRCHEN ALLEMAGNE Dernière version récupérable sur Aminet util/virus/VirusZ_138.lha

Paramétrage de l'option ARCHIVERS :

Name : LHA
Offset : 2
Data : '-lh'
Command: chemin complet/lha -mMlq x %f %P exemple: Dh0:utilities/lha -mMlq x %f %P
Name : LZX
Offset : 0
Data : 'LZX'
Command: chemin complet/lzx -m x %f %P
Name : ZOO
Offset : 0
Data : 'ZOO 2.00 Archive'
Command: C:Execute SCRIPTS:VirusZ_II.ZOO_Script %p %F

VEM perd son procès contre ADFI !


P.P.Launay de ADFI

La société VEM, ancien distributeur de *PageStream* en France, a perdu un procès intenté contre ADFI, l'actuel distributeur du logiciel.

S'appuyant sur un courrier personnel adressé en août 1995 par ADFI à Jérémie Tollin, gérant de Quartz Informatique, la société VEM prétendait à des procédés déloyaux de concurrence.

VEM demandait 100 000F en réparation du préjudice subi, 300 000F en réparation de la perte du manque à gagner, 10 000F en insertion du jugement dans les magazines AmigaNews et Dream, et 30 000F au titre de l'article 700 NCPC, soit 440 000F augmentés de divers frais.

ADFI a répondu qu'aucun des motifs invoqués par VEM ne constituait une faute répréhensible.

Le tribunal a jugé VEM mal fondée en sa demande et l'en a débouté, condamnant VEM aux dépens de l'instance. Il a reconnu que les affirmations d'ADFI, selon lesquelles les versions du logiciel acquises à compter du 1 septembre 1995, autrement qu'auprès d'ADFI seraient passibles d'actions pour contrefaçon, n'étaient pas sans fondement.

Bogues chez les BUGSS

Rudy Mathey est le nouveau président de l'Association Bugss, l'association bordelaise qui est depuis longtemps un bastion d'utilisateurs Amiga dans la région, bien qu'étant ouverte à toutes les plate-formes. D'après Rudy, de «gros problèmes de fonctionnement» au sein de l'association l'ont fait éclatée, et il va essayer de redémarrer les choses dans le bon sens.

E-MAIL : rudy@easynet.fr. La nouvelle adresse du BUGSS: Maison des associations 19 , rue Pierre Wiehn 33600, Pessac. FAX: 05 56 46 36 49

Enregistrement de Miami

Suite aux décisions prises lors d'une assemblée générale le 8 mai, la BUGSS a décidé de ne plus supporter le shareware de Vapor, Miami. Cependant, Pascal Rullier, ex vice président du BUGSS, nous informe qu'il reprend à son unique charge ce service d'enregistrement pour Vapor. Son site http://www.bugss.org/ n'est plus celui du club, et le serveur BBS non plus.

L'essor des fanzines Amiga

Il existe actuellement en France plusieurs fanzines Amiga de très bon niveau, par exemple *Amigazette* (Toulon) et *Bugssy!* (Bordeaux). Ces journaux (car ce sont de vrais journaux, informatifs et matures) sont en grande partie le reflet de l'ouverture actuelle de l'information et de la communication sur l'Internet. Paradoxalement, cette ouverture, avec ses montagnes de données et ses sources inépuisables et toujours croissants, crée un besoin de synthèse et de tri, et qu'est-ce qu'il y a de plus agréable qu'une bonne lecture (sur papier), après une dure journée devant son écran!

Pour notre numéro de septembre, nous allons passer en revue les fanzines francophones Amiga. Alors, si vous êtes éditeur d'une telle publication, envoyez-nous un exemplaire pas plus tard que fin juillet (si vous ne l'avez pas déjà fait).

De l'inconscience en Aunis...

Nous avons reçu le communiqué suivant du président de l'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A):

«Forts de leur inconscience, les membres du 4A organisèrent, le 26 et 27 Avril, leur premier Show Amiga.

«Les plus fanatiques équipèrent la salle du Lavoir (Surgères) la veille au soir. Déjà résonnaient les premiers modules et premiers samples.

«Le 26, à l'heure dite, les membres de l'Association "le Bugss" rejoignirent le mouvement. Dès lors, dans la bonne humeur, les échanges, parfois très fructueux, s'effectuaient entre les membres.

«Les thèmes abordés étaient très divers: la musique côtoyait le texte, et l'image de synthèse les jeux...

«Le show fut un succès inespéré. Beaucoup de personnes vinrent nous voir, notamment de notre région. Toulouse fit aussi le déplacement démontrant un intérêt certain pour l'Amiga. Beaucoup regrettaient le peu de rassemblement autour de cette machine. Ce Show pourrait entraîner par là même, des projets d'associations concernant l'Amiga dans d'autres régions. Ceci permettrait une interactivité plus grande entre les associations.

«Nous remercions "Le Bugss" d'avoir accepté l'invitation d'une toute jeune association, démontrant la solidarité entre les utilisateurs d'Amiga. - Bridier Yannick»

En bref En bref En bref En bref

NetConnect (voir test du mois dernier) sera distribué mondialement par Haage & Partner (www.haage-partner.com). ■

Zaragoza, Espagne: voici les coordonnées d'un nouveau club Amiga: Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza (C.U.A.Z.), Apdo. 246, 50080 Zaragoza, Spain. EMail: cuaz@arrakis.es ■

CD News: Phoenix annonce que le CD Aminet 19 sera disponible mi-juin. Geek gadgets 2 avec pOS version développeurs est disponible, et aussi MIAMI 2 version enregistrée + CD Into the net. POS pre release sera disponible mi-juillet. ■

AmigaClub Ardennais: ce club à Sedan a plus de 20 membres actifs, un local privé (quartier Fabert), un Amiga 1200HD avec imprimante, plus de 200 logiciels, et un service de maintenance. Le club organise des manifestations, les conseils, la mise en route et formation, et des réductions grâce à des achats groupés. Les jeunes talents sont invités à envoyer leurs réalisations à: Amiga Club Ardennais, 30 Chemin des Romains, 08200 ■

IOmega annonce une baisse du prix sur le marché français de ses lecteurs **Jaz** (à 2499F pour la version interne et 3199F pour la version externe) ■

ADFI déménage: Les Editions ADFI déménagent dans des locaux plus grands au 47 Avenue de la libération, 63000 Clermont Ferrand, sous l'enseigne ADFI Application, et proposent un nouveau service secrétariat laser et couleur, destiné à l'entreprise et au particulier. Le numéro de téléphone devient le 04 73 34 34 34 (plusieurs lignes). ■

Répéter cent fois: Un magasin n'est pas un magazine ■
Nous avions signalé dans notre numéro 101 l'existence d'une magazine Amiga à Angers. Il s'agit plutôt d'un magasin Amiga (Ed s'est encore mélangé ses pindaux). Nos excuses à HD-Micro (9 rue Parcheminerie, tél 02 41 24 04 05). ■

Topolino taxé! Relec communique: "Sur la pub passée en mai, le prix de l'adaptateur de souris TOPOLINO est valable seulement en Suisse. En France, celui-ci correspond au prix hors taxe! Pour la France, veuillez vous référer aux prix indiqués par les revendeurs locaux. Merci de votre compréhension." ■

Monter votre 4000 vous-même: DeltaGraphX propose un 4000T en kit à monter soi-même, à base de carte mère A4000T Escom (avec interface SCSI), boîtier ATX, disquettes WB 3.1, souris, interface plus clavier PC, et lecteur de disquettes HD. Le prix sans CPU est de 8990F, ou, avec 68030/50MHz, 9990F, ou avec 68060 13990F. ■

Interface clavier: Atéo Concepts nous informe qu'un bug s'est glissé dans la dernière série d'interfaces pour clavier PC. Une mise à jour version 1.7 au prix exceptionel de 30Frs (port compris), est disponible directement auprès d'Ateo Concepts pour les personnes ayant aquis leur interface après le 15 avril 1997. Les utilisateurs ayant aquis leur interface avant le 15 avril, peuvent également bénéficier de cette mise à jour au prix de 90F. ■

L'Atapi device les cartes Apollo contrôleur IDE pour bus Zorroll est désormais disponible chez Atéo Concepts au prix de 150F. Cette mise à jour permet de contrôler les lecteurs Atapi et de lire les disques IDE formatés sur Amiga 4000 ou Amiga 1200. De plus, ce device améliore les performances de cette carte (transfert sur le bus IDE plus rapide qu'avec le device d'origine) et est livré avec une documentation en français. ■

FDS et Phoenix ouvre leurs sites web

Le nouveau site FDS est encore "en construction", selon la phrase bien connue des internautes. Même l'adresse est encore provisoire :

http://www.fdsoft.com/fds/fds.html.

Toutefois, l'unique page des promotions est opérationnelle.

Phoenix a un peu d'avance, on trouve son site à l'adresse http://www.phoenix-dp.com.

Le mois prochain, pardon, en septembre, nous publierons une revue des sites web des entreprises francophones commerciales du monde Amiga. Si vous êtes revendeur ou distributeur et que vous voulez faire connaître votre site, envoyez un courrier électronique à Frédéric Calendini (fcalendini@aix.pacwan.net), avec copie à ANews (anews@club-internet.fr).

ATOL hebergera votre page web gratuitement

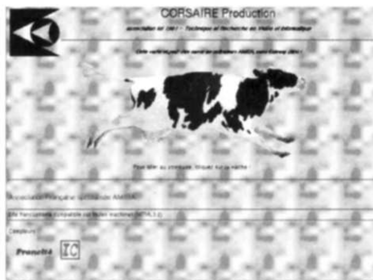
La SARL ATOL au Mans possède un serveur Internet où sera intégré un service Amiga et "micro alternative". Le côté Amiga de ce serveur est en cours de construction. ATOL propose d'héberger gratuitement toutes les pages personnelles des lecteurs d'AmigaNews et la communauté Amiga.

Si vous voulez voir paraître une page Web à votre nom gratuitement, contactez ATOL (02 43 24 43 44). Si vous ne savez pas comment faire une page Web, envoyez vos documents et ATOL fera la page pour vous.

ATOL nous écrit: «Nous offrons cette opportunité pour tous ceux qui aiment l'Amiga, pour soutenir notre ordinateur préféré. Nous gardons juste le droit de refuser les pages qui ne nous semblent pas intéressantes ou honnêtes.»

On peut également voir l'équipe du magasin grâce à une caméra chez ATOL. Le serveur d'ATOL est à l'adresse http://www.atol.fr

Corsaire sur Internet



Corsaire Production, la plus ancienne association Amiga (Ed: il n'y a pas de challenger?) nous informe que son site WEB sur l'Internet est enfin prêt. Ses pages sont encore en travaux, mais elles s'affichent correctement sur toutes les plates-formes.

Le contenu? Présentation de l'association et de ses activités, projets de l'association, informations Amiga. A partir de juin des logiciels DP s'y ajouteront.

La gestion du site et du courrier se fait au siège social à Longjumeau. Les pages sont réalisées sur Amiga par les adhérents de l'Ile de France et de Normandie.

Agenda

● La 4ème édition de la Biennale de courts-métrages, Méridiens à la rencontre des jeunes réalisateurs, se déroulera à Aubagne du 25 au 30 Novembre 1997. Pour se procurer le dossier d'inscription, contactez MERIDIENS, 12-14 rue MARCEAU 13400 AUBAGNE, tél: 0442-842-061 Fax: 0442-842-279. Web: http://www.cosa-mentale.fr/meridiens.html

● La GIGAFUN'97 (coding party multimachines) organisée par le French Falcon Club (F.F.C) se déroulera du 31 Juillet au 5 Août 97 à la salle polyvalente de OFFENDORF (15Km au nord de Strasbourg sur l'A35). Pour plus de renseignements, contacter: Mr HEISSLER Olivier 5,rue Hochweg 67850 OFFENDORF Tél: 03.88.96.91.64 après 19h00.

Catégories Concours:

- -Demos
- -Intros 96 Ko
- -Images graphiques
- -Images de synthèse
- -Animations
- -Musique
- -Concours 1/4h
- -WildCompo
- -Concours de jeux.

La salle peut accueillir jusqu'à 800 personnes, et il y a deux vestiaires avec douches, toilettes, une salle pour dormir et un bar.

STAGES

Carré Amelot

Le 3ème Oeil organise à La Rochelle des stages de réalisation et montage vidéo sur matériel institutionnel et Amiga. Ces stages pratiques mettent les stagiaires en situation réelle de réalisation et de montage avec effets (maîtrise de la prise de vue et des sons, exercices sur le langage audiovisuel, choix d'un court sujet, tournage, montage images et sons). Renseignements au 46 41 45 62. Egalement des stages en image fixe (TV Paint) et l'image animée (Animator Studio sur PC).

Les Films du Genièvre

Les Films du Genièvre, organisme agréé, propose des stages d'infographie et de multimédia à Cahors (Lot). Sujets: montage virtuel vidéo, 3D, création de CD-ROM, bornes interactives, et PAO. Les sessions sont encadrés par six formateurs spécialisés sur les derniers logiciels et interfaces PC, Mac et Amiga. Le travail est possible en soirée sans limite d'horaire. Hébergement et repas assurés. Les Films du Genièvre, Lacroix 46600 Creysse, tél 05 65 37 00 71.



Les potins de Ramses

MAJORBANK

Il n'y a pas à dire mais les gens présents sur Ramses sont vraiment prolixes, car après GoodNews (programme tosseur pour UMS dont je vous parlais il y a quelques temps) voici qu'un autre membre de Ramses s'est lancé dans la programmation avec MajorBank . Comme son nom l'indique, il s'agit d'un programme de gestion de comptes bancaires. Il fonctionne totalement sous Intuition et utilise Class Act. Il permet de gérer 10 comptes différents et ceci, très, très facilement. Ce n'est encore qu'une version bêta, mais son auteur Michel Donat (e-mail : major@mygale.org) travaille dessus pour la finaliser très bientôt et je pense qu'on va trouver ce programme prochainement sur Aminet. Michel est aussi l'auteur d'un programme de domotique qui, lui, est présent sur Aminet et qui se nomme Majordome. Rendez-vous sur la page web:
http://www.mygale.org/06/major.

IMAGINE 6

L'annonce de Impulse (créateur d'Imagine) a vraiment surpris le petit monde des graphistes sur Ramses car tous ceux qui utilisent Imagine savaient que Impulse, après la sortie de la version Windows d'Imagine, comptait arrêter l'Amiga s'ils trouvaient que les ventes n'étaient pas assez importantes, et voilà que, brusquement, il y a une annonce qui dit que Imagine 6 va sortir prochainement (pas de dates) et que les utilisateurs enregistrés de la version 5 peuvent souscrirent à la version 6 pour 100$. De surcroît, Impulse saura tirer partie d'un processeur PowerPC dans ses futures versions.

PHASE5

L'autre annonce qui a fait parler d'elle sur Ramses concerne les cartes PowerUp et leur baisse de prix, et aussi l'annonce de la carte CybervisionPPC. Certains se réjouissent de ces annonces et sont déjà prêts à faire le pas, notamment à faire la mise à jour des cartes Cyberstorm vers les cartes PowerUp (quand les offres de mises à jour seront proposées). D'autres se disent que, avec les annonces fracassantes de Phase5, il faut se méfier et surtout attendre que les cartes en question soient disponibles avant de se prononcer.

TOOLMANAGER 3

Voici un programme qui semble faire l'unanimité contre lui parmi les gens de Ramses, car, hormis les plantages, il y a l'emploi des datatypes pour ce qui concerne les brosses (dock, icônes), ce qui nécessite d'avoir les bonnes librairies installées. Mais le principal problème est que bon nombre de gens de Ramsès ont noté que le programme gérant les préférences, bien que sous MUI, soit beaucoup moins convivial que celui de la version 2.1 et que, plus grave, il a une tendance à planter souvent (à part chez deux ou trois personnes). Bref, beaucoup sont retournés avec la version 2.1a

Terminé pour ce mois-ci mais je vous donne rendez-vous en Septembre pour la suite des grandes aventures se passant sur Ramses :-)))

Herve Sonneville point n°100 sur Ramses
e-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org



La vie avec Advanced Access

Un mois s'est écoulé depuis l'arrivée de la version ***Advanced Access*** de BeOS et les développeurs ont commencé à porter leurs applications. Certaines sont arrivées très vite avec cette nouvelle version, d'autres semblent prendre un peu de retard. Cela est dû, entre autres, a un manque de documentation: il faut dire que le BeBook n'est pas présent sur le CD-ROM, et il apparaît progressivement des "bouts" sur le net (http://www.be.com)

Le portage d'applications pour Advanced Access

Actuellement développeur d'applications pour BeOS (un client mail est en cours...), j'ai été aussi confronté à ce problème quand j'ai eu le disque (à la Be Developers Conference, puisque je suis allé le chercher). Au premier abord, j'ai été tenté de compiler brutalement le code avec le nouveau Code Warrior et de voir le résultat. Après quelques minutes de travail, CW m'a envoyé plus de 1000 erreurs (bref il y avait du boulot...)!

Le plus gros changement est dans le file system. Be l'avait annoncé, tout a changé: il est maintenant sur 64 bits, il est géré de façon différente par le système, et les programmes doivent changer la manière de l'utiliser.

Un autre problème est la base de données: il n'y en a plus! Celle-ci a été retirée, il faut à présent un fichier pour un enregistrement, et on utilise des attributs pour gérer les différents champs de la base.

Une autre changement de taille est la GUI. Celle-ci a été grandement améliorée (même si certains préfèrent encore DR8 et le dock). La première chose qui saute au yeux est le menu principal: il n'y en a pas! Ceci vient du fait que Be a voulu faire des fenêtres "document-oriented". Il faut donc imaginer un système pour placer quelque part un menu qui pourra servir de menu principal, afin de placer la célèbre "about box", endroit où on place son nom et son email. Si le menu vous manque trop, il est aussi possible d'imaginer un système de menu flottant qui pourrait apparaître n'importe où...

Ce passage à la version Advanced Access de BeOS va permettre de faire, dans certains cas, des changements dans l'interface et de le faire évoluer.

Et après Advanced Access ?

Il y a un mois, Be a envoyé à tous les développeurs enregistrés, la version Avanced Access de BeOS. Cette version - on ne le répète encore pas assez - est une version "en l'état" de ce qui tournait dans BeOS. Cette version a été faite pour inciter les développeurs à commencer le portage vers AA. Elle a été mise à jour le 28 mai avec un premier lot de corrections (accès PPP...) Cette mise à jour est disponible sur le net sur le site de Be et est divisée en trois parties (partie Commune PowerMac / BeBox, BeBox, PowerMac)

En prévision de Mac World qui aura lieu début Août à Boston, Be prépare la version Preview de BeOS, celle qui sera distribuée à tout le monde lors de l'expo et disponible dans les journaux spécialisés. En France, elle arrivera un peu plus tard et sera bien sûr visible à Apple Expo début Septembre sur le stand Be et chez ceux que ont des licences BeOS (PowerComputing, Motorola, UMax, Pios)

Conférences développeurs européennes

Enfin! vont dire certains. Et bien oui, deux conférences développeurs sont prévues en Europe pour le mois de Juin : - Londres, le mercredi 25 Juin, et Francfort, le Samedi 28 Juin.

Au programme, démonstrations d'applications, des technologies de BeOS, questions/ réponses et bien sûr, une lab avec des machines pour développer pendant toute la nuit. Il est obligatoire de s'enregistrer pour y participer et ce, par mail, auprès de Christophe Droulers. (droulers@beeurope.com)

Des nouvelles de BeWare

BeWare, site ftp de Be, reçoit régulièrement de nouveaux fichiers mais il s'agit surtout de versions Advanced Access de softs qui tournaient sous DR8, plus quelques petits nouveaux qui me paraissent très intéressants (comme LibPrefs de Jon Watte qui permet de standardiser la sauvegarde des préférences des applications). A noter aussi la sortie pour Advanced Access de tous les outils shell (zip, unzip..) et add-ons pour le Tracker (expandme, gzipme...).

AMIE LE PRO.

13 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

AMIGA 1200



Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 45E
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	**3190'**
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	**3990'**
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	**4490'**

AMIGA 4000 TOWER

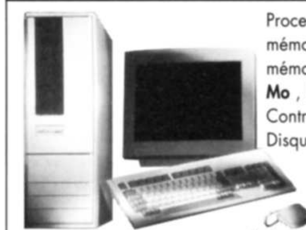


Photo non contractuelle

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur $3''^{1/2}$ 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI Disque Dur **1 Go** SCSI

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	**18900'**
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	**19500'**
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	**19990'**

OCCASIONS

K001	Amiga 500	**650'**	K006	Moniteur 10835	**700'**
K002	Amiga 500+	**800'**	K007	Moniteur 10855	**700'**
K003	Amiga 600	**800'**	K008	Moniteur 10845	**900'**
K004	Amiga 1200	**1700'**	K009	Moniteur SVGA	**800'**
K005	Amiga 2000	**1500'**	K010	Lecteur Ext.	**250'**

AMIGA 1200 TOWER



Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies $3''^{1/2}$ + 1 baie $4''^{1/4}$. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	**1690'**
L002	Interface Clavier PC	**490'**
L003	Interface PCMCIA	**290'**
L004	Carte Zorro II	**1890'**

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	**290'**
A002	Int. A600/1200	**300'**
A003	Int. A2000	**350'**
A004	Ext. tout Amiga	**320'**

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	**590'**
A006	Int. A2000	**590'**
A007	Int. A4000	**590'**
A008	Ext. tout Amiga	**890'**

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	**620'**
B002	CD 8X + Kit Randy	**990'**
B003	CD 12X seul	**690'**
B004	CD 12X + Kit Randy	**1090'**
B005	Kit Randy	**490'**

CD-ROM SCSI

B001	CD 12X seul	**1290'**
B002	CD 12X + Squirel	**1690'**
B003	CD 14X seul	**1690'**
B004	CD 14X + Squirel	**2090'**
B005	Squirel	**490'**

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	**1190'**
C002	JAZ SCSI Ext	**3690'**

SYQUEST

C003	EZ 135	**890'**
C004	EZ 235	**NC**

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	**200'**
D002	A 500 1Mo	**300'**
D003	A 600 1Mo	**300'**

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	**590'**
D005	A 1200 4Mo	**760'**
D006	A 1200 8Mo	**920'**

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	**690'**
E002	MTECK 28 4Mo	**890'**
E003	MTECK 28 8Mo	**1040'**
E004	KIT SCSI	**700'**

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	**890'**
E006	Blizard 1230 4Mo	**1090'**
E007	Blizard 1230 8Mo	**1290'**
E008	Blizard 1230 16Mo	**1490'**

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	**1890'**
E010	Blizard 1240 4Mo	**2090'**
E011	Blizard 1240 8Mo	**2290'**
E012	Blizard 1240 16Mo	**2490'**
E013	Copro 50 Mhz	**520'**

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	**3190'**
E015	Blizard 1260 4Mo	**3390'**
E016	Blizard 1260 8Mo	**3590'**
E017	Blizard 1260 16Mo	**3790'**
E018	KIT SCSI	**700'**

DISQUES DURS

F001	170 Mo $2^{1/2}$ IDE	**1290'**
F002	540 Mo $2^{1/2}$ IDE	**1790'**
F003	630 Mo $3^{1/2}$ IDE	**1090'**
F004	1,2 Go $3^{1/2}$ IDE	**1290'**
F005	1,6 Go $3^{1/2}$ IDE	**1590'**
F006	540 Mo $3^{1/2}$ SCSI	**1390'**
F007	1 Go $3^{1/2}$ SCSI	**1890'**

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE A 600 A 1200	**590'**
F009	Boi. Ext. SCSI A 600 A1200	**690'**
F010	Boi. Ext. A 500 A 500+	**890'**
F011	Tiroir Int. IDE	**140'**
F012	Tiroir Int. SCSI	**170'**
F013	Inter face Squial SCSI	**490'**
F014	Interface PCMCIA IDE	**590'**

MONITEURS

G001	Mult. S/nc 14" M 1438	**2290'**
G002	Mult. S/nc 15" M 1538	**2990'**
G003	Mult. S/nc 17" M 1738	**7290'**
G004	SVGA 14"	**1490'**
G005	SVGA 15"	**1990'**
G006	SVGA 17"	**3590'**

IMPRIMANTES

G007	Canon B 240	**1290'**
G008	Canon BJC 4200	**1690'**
G009	Canon BJC 620	**2490'**
G010	HP 690	**1990'**
G011	HP 820	**2490'**
G012	HP 870	**3490'**

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	**2,40'**	**2,30'**	**2,10'**	**1,90'**
3"1/2 DF HD	**2,90'**	**2,80'**	**2,60'**	**2,40'**

Quick! Softs

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	**1390'**
M002	VIDI 24 RT PRO	**1990'**
M003	Genlock Minigen	**790'**
M004	Genlock Composite	**1790'**
M005	Genlock Y/C	**2790'**

GRAPHIQUE

N001	Scanner 69t Gris	**590'**
N002	Scanner 256t Gris	**990'**
N003	Scanner Couleur	**2190'**
N004	Tablette ARTPAD A6	**1290'**
N005	Tablette ARTPAD A5	**2490'**

SON

P001	Interface MIDI	**190'**
P002	Megalo Sound	**390'**
P003	AURA	**890'**

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	**990'**
R002	OLITEC 28800b	**1190'**
R003	US Robotic 33600	**1290'**

DIVERS

S001	Souris standard	**99'**
S002	Souris 300 dpi.	**120'**
S003	Souris 400 dpi.	**160'**
S004	Souris optique	**220'**
S005	Crayon souris	**300'**
S006	Trackball	**350'**
S007	Multistandard 500	**200'**
S008	Multistandard 600	**260'**
S009	Commut. joy/souris	**200'**
S010	Alim. 500/600/1200	**390'**

CABLES

T001	Peritel	**90'**
T002	Midi	**70'**
T003	Nul modem	**90'**
T004	Minitel	**90'**
T005	Disque dur $2^{1/2}$ $2^{1/2}$	**60'**
T006	Disque dur $2^{1/2}$ $3^{1/2}$	**70'**
T007	Prolongation joystick	**60'**
T008	Imprimante	**90'**
T009	Adaptateur multisync.	**150'**
T010	Adaptateur peritel 1083	**150'**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	**590'**
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	**490'**
PHOTOGENICS VF	**590'**
SCENARY ANIMATOR	**590'**
LIGHT WAVE 3.5	**1990'**
POV RAY 2.2 VF	**300'**
PAINTER 3D	**290'**
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	**490'**

VIDEO & SON

SCALA VT 100	**199'**
SCALA MM 211	**790'**
SCALA MM 400	**1490'**
IMAGE VISION	**749'**
CINEMORPH	**290'**
MUSIC X.2.0	**349'**
AUDIO SCULPTURE	**250'**
OCTAMED 6.0 VF	**690'**

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	**390'**
TURBO CALC 3.5	**490'**
D. OPUS 5.12 VF	**690'**
WORDWORTH 5	**690'**
TURBO PRINT 4.0	**560'**
DIRWORK 2.1 VF	**690'**
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	**580'**
ASIM CDFS	**490'**

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	**990'**
DEVPACK 3.5 VF	**990'**
BLITZ BASIC 2.1	**480'**
GP FAX 2.346 VF	**750'**
HISOFT BASIC 2.5 VF	**1190'**
MODEM TUTORIAL VF	**250'**
MUI 3.3 VF	**400'**
POWER COPY 3 VF	**349'**

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 13/14/15/16/17	**79'**
Aminet 18	**79'**
Aminet 17	**99'**
Aminet Set 1	**159'**
Aminet Set 2	**159'**
Aminet Set 3	**199'**
Aminet Set 4	**199'**
French Storm	**79'**
Assassins CD 3	**169'**
Amiga Desktop vidéo	**139'**
Amiga Tools 6	**139'**
Light ROM 4	**199'**
Magic Publisher	**279'**
Personaz suite	**169'**
Scala Plug in	**239'**
@ Net	**89'**
Aga tool it 97	**139'**
Airman 4.1	**310'**
Amiga Golden 20	**139'**
Amiga Joker	**99'**
Kara collection	**349'**

JEUX DISCOUNT DISK 99F

DENNIS LA MALICE
BLUES BROTHERS
BATTLE CHESS 2
SMASH TV
LETHAL WEAPON
WIZKID
FATMAN
JURASSIK PARK
HUDSON HAWK
NIGHT SHIFF
CHRISTMAS LEMMINGS
PUTTY
JUMP
KILLING CLOUD
OVER THE NET
ZOMBI
BOB'S BAD DAY
TOTAL CARNAGE
ONE STEP BEYOND
TITUS THE FOX

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

CHAOS ENGINE 2
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURING CAR CHALLENGE
TILE MOVE
FIGHTING SPIRIT
SLAM TILT
STAR CRUSADER
SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
BLACK VIPER
CAPITAL PUNISMMENT
TUNY TROOPS
XP8
JET PILOT
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom ....

Adresse ....

Code Postal ....Ville ....

Tel ....Mon ordinateur ....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❏ Chèque ❏ CCP ❏ Carte bleue date d'expiration N°

❏ Carte club AMIE Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

INFOS D'ALLEMAGNE (06/97) de Jac Pourtant (pour le numéro de juillet/août 97)
Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parues dans les revues AmigaMagazin, Amiga Special et AmigaPlus de juin 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

Coup de gueule

Récemment, mon fournisseur d'accès à l'Internet, le seul de la région et dont je suis très satisfait des services autant que des tarifs, a décidé, lors d'une phase d'agrandissement, de changer ses procédures d'accès. Il a averti tous les pécéistes que dorénavant, on ne pourrait plus se connecter à moins de posséder au moins Windows 95.

J'étais dubitatif et me demandais si Miami tiendrait le coup face à cette révolution.

Le jour fatidique arriva, et je fus bien vite fixé: les jeux étaient faits, rien n'allait plus. Même un essai avec MiamiInit pour trouver les nouvelles données ne donna aucun résultat.

J'appelai donc la succursale la plus proche qui m'assura que ce n'était pas parce que j'avais un Amiga que je n'avais pas le droit de surfer comme bon me semblait. Il me conseilla d'appeler le service technique au siège pour obtenir la meilleure méthode.

Là, "un jeune pignouf" m'assura tout de suite que sans Windows ou Mac, il n'y avait pas d'espoir. Et de me dire que si tous les gens qui avaient un Sinclair ou un C64 voulaient se connecter, on n'en aurait pas fini.

Après quelques minutes, à ma question: "Donc, vous n'avez pas de solution, et ça vous est égal de perdre un client?", il répondit clairement: "99 % de gens normaux ont un PC. Achetez un PC ou bien débrouillez-vous! Amiga est mort!".

Je protestai indigné, pensez-bien, et il se mit à répéter fanatiquement "Amiga est mort" comme le crétin qu'il était. Je ne me mets pas facilement en colère, mais là, j'ai failli écraser le combiné sur le poste en raccrochant convulsivement.

Je rappelai mon premier interlocuteur qui me demanda si je voulais envoyer une lettre de réclamation (j'aurais dû, mais ce que je veux avant tout c'est que ça marche) et m'a fourni un nouveau numéro fonctionnant sous l'ancien système.

Moralité, comme presque personne ne l'utilise, il n'est jamais occupé. Achetez Amiga, pour vous connecter plus rapidement!

MATERIELS

BAISSES ET HAUSSES CHEZ PHASE 5

Euphorisés par le rachat d'Amiga International par Gateway 2000, Wolf Dietrich et ses collaborateurs ont décidé de baisser le prix de toutes les cartes accélératrices à base de processeurs 68k. Ainsi les Cyberstorm MkII 060/50 pour A 3000 et 4000 et les Blizzard 2060 pour A 2000 descendent à DM 995. La Blizzard 1260 baisse à DM 795. La Cyberstorm MkII 040/40ERC pour A 3000 et 4000 ainsi que la Blizzard 2040ERC sont à emporter pour DM 595. La Blizzard 1240T/ERC est disponible pour DM 469. Même la Cybervision 64/3D bénéficie de cette largesse : DM 369. Ne sont pas en reste tous les autres produits annexes tels que les contrôleurs SCSI correspondant aux modèles précédemment cités.

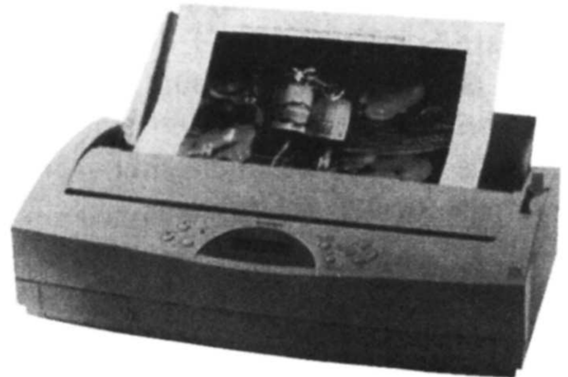
Par contre, les cartes PowerPC qui voient leurs performances réajustées à la hausse voient également augmenter leur prix en conséquence. Ainsi, la nouvelle carte turbo Blizzard 603e passe de DM 695 à 795 en raison du processeur cadencé à 175 MHz qui va lui permettre d'atteindre une puissance de 250 MIPS. Les Towers 1200 vont donc aller très vite ! [phase 5]

REPARATION

La société HCS Lange qui s'est spécialisée dans la réparation exclusive des produits Commodore et Amiga fête ses six ans de soudage et dessoudage. Rien ne leur résiste, même les circuits les plus difficiles à changer. Ils offrent également la possibilité de mettre des socles là où il n'y en a pas, de façon que l'usager puisse changer ses chips lui-même. [HCS Lange]

IMPRIMEZ EN GRAND

Je n'ai toujours pas réussi à imposer la Stylus 1500 aux gens de chez Irsee Soft et il n'y a donc toujours pas de pilote pour cette imprimante A2 dans TurboPrint. Espérons que la Canon BJC-5500 aura plus de chance. Elle imprime également jusqu'au format A2 en 16 millions de couleurs en 360 x 360 ppp. Avec une recharge d'encre noire de BC-20, elle parvient à imprimer jusqu'à 7 pages par minute. Elle peut charger des feuilles séparées ou du papier en rouleau. En option, sont disponibles deux magasins d'alimentation pour 100 feuilles A4 ou 10 feuilles A2. DM 1280. [Canon]

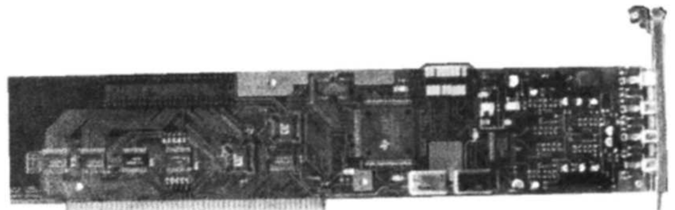


MELODY

J'avais évoqué cette carte audio le mois dernier. On en sait plus à présent.

Normalement, un CD audio peut délivrer 74 minutes de musique au format CDDA. Grâce à un encodage au format MPEG-Audio, le temps d'écoute peut être porté à 10 heures. Le chip audio de l'Amiga ne peut délivrer un son 16 bits qu'en 14 bits au mieux, sans compter le temps de calcul pour réussir cette prouesse. La carte Melody permet de s'affranchir de ce ralentissement. Mais il faut pour l'utiliser, souder une résistance sur la carte Amiga. Dangereux pour les béotiens !

Sinon, un module MIDI est annoncé pour la carte qui lit déjà Maud, AIFF et d'autres. Avec OctaMED SoundStudio, on obtient un tracker 16 bits. Plusieurs logiciels accompagnent la carte tant pour décoder que pour encoder en MPEG-Audio. DM 399. [Omega DatenTechnik GmbH]



LOGICIELS

FINAL WRITER 97

Ça doit faire plus "masse" d'appeler les logiciels par leur année que par leur version. Pas de changements de fonctions, mais des nouveautés :

On peut encadrer un texte d'un simple clic, on peut facilement laisser continuer un texte d'un pavé à un autre, il est possible d'utiliser des lignes verticales ou horizontales d'aide à l'alignement, qui peuvent même attirer magnétiquement les textes ou objets graphiques. Enfin, il est dorénavant possible de déplacer les textes et objets graphiques au point près à l'aide des touches flèches du clavier. [Softwood] <http://www.softwood.com>



SIEGFRIED ANTIVIRUS

La version 1.7 de ce pourfendeur de virus mal connu en France est disponible. Il est si rusé qu'il détecte même les virus inconnus. On peut se procurer une

version démo chez les vétérinaires qui l'ont conçu. [Siegfried Soft]

ARTSCAN III
La nouvelle version d'ArtScan pour A60000C plus, AT3 et AT6 est prête. Reconnaissance des cartes graphiques avec prévisualisation en couleurs, définition jusqu'à 4800 ppp, nouveaux formats de sauvegarde (JPEG, PPM/PGM, IFF, IFF 24 bits), auto-scan à partir des contrôleurs SCSI, haute vitesse sur carte turbo avec coprocesseurs, fonctions de filtres, luminosité et contraste. La version complète coûte DM 109, la mise-à-niveau DM 78, frais d'envoi inclus. Le scanner AT6 qui va jusqu'à 600 ppp coûte DM 698 avec le logiciel en prime. [Fischer]

REFLECTIONS
Juste après la parution de la version 4.1, Oberland annonce le prochain portage du logiciel sur PowerPC. En attendant, les nouveautés de cette dernière (en date) mise à jour sont de nouvelles fonctions dans l'éditeur de squelettes, un système de particules étendu, des ombres douces, des sources lumineuses divisées, des textures algorithmiques et des effets d'animations. Une plus grande rapidité de calcul n'a cependant pas élevé le prix du deuxième logiciel 3D le plus vendu dans le monde Amiga allemand (après Maxon Cinema 4D) : DM 399. [Oberland]

HAAGE & PARTNER
On peut télécharger la nouvelle version démo d'Art Effect 2.0 à <ftp://ftp.haage-partner.com>.

Deux nouveautés pour StormC/C++ : StormPowerASM, un macro-assembleur pour PowerPC et StormC p.OS qui contient les nouveaux modules pour pOS et PowerUp.

StormWizard vient également dans une nouvelle version 2.0. [Haage & Partner]

HAM WORKBENCH
Ham Workbench est un ensemble de modes d'écrans pour Amiga OS 3.0 et plus et AGA. Ceci vous permet d'ouvrir le Workbench en 262144 couleurs ou plus sans cartes RTG coûteuses. C'est facile à installer et prend peu de place mémoire. La version complète est encore en développement mais devrait être prête en juillet. Son interface intuitive remplacera les préférences d'écran de Commodore et permettra de changer de mode sans avoir à rebooter ou perdre le bit HAM. Elle permettra, de plus, d'ouvrir des écrans publics en HAM.

Il sera nécessaire de se procurer le datatype picture V43 et les Codecs appropriés (spécialement le AK-JFIF). Ham Workbench est programmé par Daniel Kovacs, Box 958, Lion's Head, Ontario, Canada N0H 1W0 <http://www.kanservu.ca/~dkovacs>

EN BREF-EN BREF-EN BREF

BLITZ ET ASSEMBLEUR
Un champ où ça pousse bien : <http://home.sol.no/jonlb/index.htm>. Çà s'appelle RAW VISION. ■

SAKU
Swiss Army Knife Utility. C'est une collection d'utilitaires qui s'appelle le "couteau suisse". <http://www.netexpress.net/~mritter/>
Ça se trouve sur les pages de Mark Ritter. ■

SCALOS
Une solution de remplacement pour le Workbench avec énormément d'options. <http://www.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesign.html> Rien de spectaculaire à première vue, mais d'innombrables nouveautés qui rendent la vie plus facile et le workbench plus puissant. La démo ne permet que de faire tourner ScalOS en parallèle avec le Workbench, tandis que la version enregistrée (DM 30) permet de booter sur ScalOS au lieu du WB. ■

Littérature

Des bouquins à la pelle pour Amiga, malheureusement tous en allemand. Mais il ne faut pas faire la fine bouche, ce sont les seuls que l'on trouve. Tous ne sont pas récents-récents.

AMIGA HARDWARE AUF EINEN SCHLAG (le hard Amiga d'un seul coup). De Jorgo Schimanski. 590 pages. DM 49. [Media Verlagsgesellschaft mbH]

AMIGA-SPIELE SELBER PROGRAMMIEREN 1 & 2 (Programmer les jeux Amiga soi-même). De Niki Laber. 164 et 254 pages. DM 39 chacun. ISBN 3-926858-63-7 et 3-926858-64-8 [Verlag Gabriele Lechner]

HARD- UND SOFTWARE TUNING FÜR DEN AMIGA (Les secrets du hard et du soft Amiga). De Volker Wollny. Classeur constamment remis à jour. DM 99, m-à-j DM 59. [Interest Verlag]

AMIGA - DER EINSTIEG...PRAXIS LEICHT GEMACHT (Amiga - Les débuts...la pratique facilitée). De Anton Mückl, Jens Tillack, Peter W.H. Arnold, Thomas Bätzler, Olaf Winkler, Hartwig Tauber. 326 pages. DM 49. [Media Verlagsgesellschaft mbH]

AMIGA DOS 2.0/3.0. De Anton Mückl. 255 pages. DM 40. [Media Verlagsgesellschaft mbH]

AMIGA & VIDEO. 150 pages. DM 40. [Media Verlagsgesellschaft mbH]

3D SPEZIALEFFEKTE MIT MAXON CINEMA 4D. De Frank Herrmann. 280 pages et une disquette. DM 69. ISBN 3-926858-59-1 . [Verlag Gabriele Lechner]

CRASH-KURS LIGHTWAVE F/X. De Walter Friedhuber. 627 pages. DM 98. Ref 4001. [Hippo Books]

MAGINE - KINOTRICKS. De Walter Friedhuber. 274 pages et 8 disquettes. DM 98. Ref 8008. [Hippo Books]

IMAGINE - TITELDESIGN. De Walter Friedhuber et Harald Maier. 313 pages. DM 69. Ref 8004. [Hippo Books]

DER EINSTIEG IN DEN INFORMATION HIGHWAY (Les débuts sur les autoroutes de l'information). De Peter Simon. 300 pages. DM 69. ISBN 3-926858-52-4. [Verlag Gabriele Lechner]

DELUXE PAINT V, CRASH-KURS ANIMATION. De Walter Friedhuber et Otto Christerer. 220 pages et 4 disquettes. DM 69. Ref 5000. [Hippo Books]

PRODAD VIDEOCOCKTAIL ANIMAGE. De Walter Friedhuber. 222 pages et une disquette. DM 79. Ref 2001. [Hippo Books]

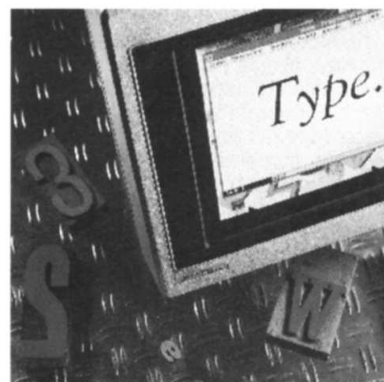
AMIGA 1200/4000 FÜR EINSTEIGER (Amiga 1200/4000 pour le débutant). De Gabriele Lechner, Dirk Taggesell, Renate Laschet. 292 pages. DM 49. ISBN 3-926858-62-1. [Verlag Gabriele Lechner]

AMIGA-VIDEO-WORKSHOP SCALA. De Hartwig Tauber. 110 pages. DM 29. ISBN 3-926858-59-1. [Verlag Gabriele Lechner]

DIE TRAUMFABRIK - AMIGA TRICKFILMZEICHNEN (L'usine à rêves - Faire des dessins animés sur Amiga). De Walter Friedhuber, Anton Koller. 466 pages. DM 69. ISBN 3-926858-36-2. [Verlag Gabriele Lechner]

LANDSCHAFTSMALEREI MIT DELUXE PAINT (Peindre les paysages avec DPaint). De Gabriele Lechner, 181 pages, DM 59. ISBN 3-926858-46-X. [Verlag Gabriele Lechner]

CD-ROM
MEGA-FONT
Le CD "Mega-Font Profi" offre 220 fontes TrueType de qualité pour Final Writer ou autres programmes. Il offre en outre 700 photos en jpeg ou BMP. [Oberland]



LA VIE AVEC DRACO



MACRO SYSTEM SORT DE SON TROU

Que se passe-t-il donc à Witten ? A-t-on commencé à réaliser qu'il n'était pas très sain commercialement de s'isoler autant des usagers ?

Trois sorties remarquées :

- Un concours, MacroSystem ne recule pas devant la dépense. Un premier prix au choix : Matériel Vidéo d'une valeur de DM 7500, ou produits de chez MacroSystem d'une valeur de DM 8500 ou bien DM 6000 en liquide. Les 4 prix suivants sont dans les même catégories de DM 3500, 4000 et 3000. Que faut-il faire pour cela ? Envoyer une cassette vidéo VHS sur le thème "Voyage et Vacances" d'une durée comprise entre 1 et 5 minutes avant le 30 septembre 1997. Un jury composé de membres professionnels du cinéma et de la vidéo désignera les 5 vainqueurs le 30 novembre 1997. Pour tout renseignement supplémentaire, appeler Macro System ou envoyez-leur un fax. [Macro System]
- Un vrai site Internet. <http://www.macrosystem.de>. Il y a longtemps qu'il existait, mais on n'y trouvait que la liste des revendeurs DraCo et Casablanca.
- Une déclaration officielle de Jörg Sprave, directeur général, pour mettre fin aux spéculations hasardeuses qui circulaient sur la Mailing-List faute d'informations officielles. Espérons que ce n'aura pas été qu'un coup d'éclat ponctuel et que ça va devenir une bonne habitude. Enfin, on y note une belle cassure dans les promesses. On passe de "ONLY TWO WEEKS" à trois, voire six semaines !

"On a vu circuler des informations de seconde main sur le statut de plusieurs additifs à DraCo et MovieShop.

Etant donné leur nature erronée ou mal interprétée, je voudrais à présent révéler certains détails officiels.

1. Entrée/sortie DV (Digital Video). Le module pour le DraCo est terminé et est déjà en phase de tests bêta. Une mise sur le marché est proche, définitivement cette année et plus probablement dans les 6 semaines à venir. Sony nous a déjà effectué le premier envoi conséquent de modules DVBK-1. MovieShop sera en mesure d'assurer complètement les entrées-sorties DV et le batch-control de la machine fonctionnera avec des éléments DV à travers les ports FireWire. Les cartes DraCo-Motion devront être renvoyées en usine pour y subir une modification mineure mais toutes les cartes sont déjà prévues pour le module DV. Notez que les systèmes qui tournent sur Amiga ne pourront pas utiliser le module DV, c'est une exclusivité DraCo. La présentation du module DV aura lieu dans les trois semaines sour forme d'une conférence de presse. Une version pour Casablanca du module arrivera environ 4 semaines après le lancement du module pour le DraCo.
2. Machine control. Ce produit est terminé et sera commercialisé dans les prochains jours. Il s'agit d'une carte (Zorro II) délivrant 2 ports RS 422 et 2 ports RS 232, plus un nouveau logiciel MovieShop avec des routines de contrôle pour machines équipées. Les magnétoscopes professionnels (comme BetaCam SP) peuvent être contrôlés de l'intérieur de MovieShop et le script de digitalisation permet de réactiver pleinement un ancien projet en utilisant le même matériel original de bande. Ceci est également utile pour éditer avec les transferts de données suffisamment bas et redigitaliser le matériel final avec des transferts élevés. Cette méthode est également utilisable sur des anciens systèmes Amiga en tant qu'ensembles d'édition additionnels (off line) pour ensuite apporter les projets sur DraCo (qualité on line).
3. Module composants. A cause d'un retard sur la sortie d'un circuit adéquat, le côté entrée de la breakout box est retardé. Il n'y a aucun délai crédible de disponbilité mais nous espérons une solution rapide. En cas de délai supplémentaire, nous trouverions un compromis. Nous étudions en ce moment une solution "sortie uniquement" (car beaucoup de gens utilisent maintenant des caméras digitales en combinaison avec des magnétoscopes BetaCam) ou bien un autre standard, néanmoins professionnel comme des composantes digitales série (SDI).
4. .../..." (la déclaration s'achève sur des problèmes de livraison aux Etats-Unis qui ne nous intéressent pas ici).

MOVIESHOP

Je n'ai officiellement toujours pas reçu de nouvelle version depuis la 3.6. Entretemps, c'est la version 4.3 qui a cours. Toujours pas de manuel en anglais. Il aurait été intéressant que Mr. Sprave nous dise le fond de ses pensées à ce sujet.

POS

Andreas Huber de ProDAD déclare que pOS fonctionne très bien sur DraCo. Nous allons voir ça très prochainement.

ADORAGE-MAGIC

Lisez mon essai dans ce numéro, page 71.

SAMPLE WRENCH

Si la nouvelle version promise est ce que j'ai trouvé sur le site "Dissidents", oublions ce témoignage de l'âge de la pierre pourtant daté de 1996. De plus, on ne peut rentrer que des échantillons MIDI.

PREMIERE RENCONTRE DU FOPEDUM

Le premier meeting officiel du FoPeDUM (Fonda Pepe Draco-Users-Meeting) aura lieu le 9 juillet 1997 à 22h00 sur le mur de la Fonda Pepe à Formentera (Balérares). Deux utilisateurs aussi illustres que Michael Driesch et Jac Pourtant sont d'ores-et-déjà annoncés.

FROMHERE

FromHere, une macro pour MovieShop permettant de faire tourner la TimeLine à partir de l'endroit où on s'est arrêté au lieu de repartir du début, se trouve ainsi que d'autres sur le site de Bob Bennett (le sarcasme fait homme) <http://www.kernersville.com/vlm-list/newtips.html> Heureusement que Bob est là pour débrider mes zygomatiques !

TESTS ALLEMAND

ESSAIS

GT-5000

Scanner à plat.
Test: Amiga Magazin 06/97.
Marque: Epson.
Prix: DM 680.
Positif: Relativement rapide. Touche de reset sur le scanner. Terminateur SCSI interne et commutable. Compact.
Négatif: Les scans ne sont valables qu'avec correction gamma. Relativement cher. Pas de logiciel Amiga.
Verdict: 73 %. Mention bien.

PICASSO IV

Carte graphique extensible.
Test: Amiga Magazin 06/97.
Marque: Village Tronic.
Prix: DM 798.
Positif: Haute vitesse. Flickerfixer intégré. Ports d'extension multimédia, processeur, SCSI, etc...
Négatif: Logiciels d'accompagnement pas à jour. Pas de support CyberGraphX.
Verdict: 86 %. Mention très bien.

NET

NOTRE-DAME

C'est un BBS allemand particulièrement bien achalandé en logiciels Amiga, Mac et PC, son, graphisme et communications. Pas moins de 6 Go de données à télécharger sur un Amiga 4000 avec deux cartes ISDN et 6 modems V34, plus de 1000 clients enregistrés, environ 300 appels par jour. (00 49 40) 24.78.16 modems 28.8, 28.00.074 modems 19.2, 28.05.30.68 et 28.05.00.32 ISDN 64 kbits, 194.77.231.22 TelNet entre 21 et 24 heures.

RASSEMBLEZ-VOUS SOUS LE PANACHE D'AMIGAWORLD

Vous voulez avoir vos propres pages sur <www.amigaworld.com> ? Rien de plus facile, vous aurez droit à une adresse courte du type <http://www.amigaworld.com/user>, une adresse e-mail courte du genre <user@amigaworld.com>, 5 Mo de place pour vos pages. Vous pourrez utiliser cet espace pour le web ou pour le ftp, vous aurez un accès ftp et un accès TelNet, un lien d'Amigaworld vers votre page d'accueil. Pour combien tout ça ? Pour exactement DM 5 par mois ! Renseignements sur le site.

COQUILLE DANS LE VIOLON LE MOIS DERNIER

Ref : Visual ou Virtual Inspirations, le site spécialisé Lightwave, transformez le <http://www.violine.com> en <http://www.vionline.com> et acceptez mes excuses.

Profitons-en pour signaler le Velectric plug-in pour LW qui se télécharge chez <http://bei.moscow.com>. Que Mr. "cutter@altern.org" soit remercié pour ces informations.

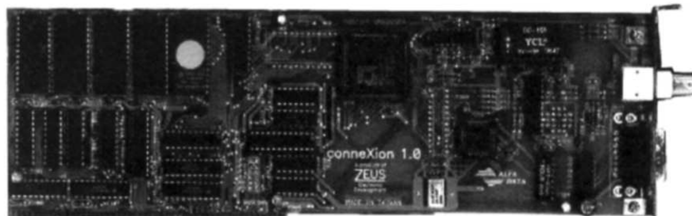
TESTS ALLEMANDS

CONNEXION
Carte de connexion réseau type Ethernet.
Test: Amiga Special 06/97.
Marque: AB Union.
Prix: DM 399.
Positif: Transferts rapides. Compatible 2065.
Négatif: Relativement chère.
Verdict: Mention bien.

ART STUDIO
Logiciel de gestion de graphiques et animations.
Test: Amiga Special 06/97.
Marque: Titan Computer.
Version: 2.5.
Prix: DM 99.
Positif: Confection très rapide du catalogue. Très bonne qualité des vignettes. Hiérarchisation des images selon les critères souhaités. Prix bas.
Négatif: Néant.
Verdict: Mention très bien.

AMFTP
Logiciel Client-FTP.
Test: Amiga Special 06/97.
Auteur: Mathias Mischler.
Version: 1.75.
Prix: DM 30.
Positif: Interface graphique MUI confortable. Richesse de fonctions.
Négatif: Mode d'emploi en anglais.
Verdict: Mention très bien.

AMTELNET
Logiciel Client-TelNet.
Test: Amiga Special 06/97.
Auteur: Mathias Mischler.
Version: 1.3.
Prix: DM 30.
Positif: Interface graphique MUI confortable. Richesse de fonctions.
Négatif: Mode d'emploi en anglais.
Verdict: Mention très bien.



Carte Connexion

AMTERM
Logiciel terminal.
Test: Amiga Special 06/97.
Auteur: Mathias Mischler.
Version: 1.2.
Prix: DM 30.
Positif: Interface graphique MUI confortable. Richesse de fonctions. Rapide.
Négatif: Mode d'emploi en anglais. Les concurrents freeware offrent plus de possibilités.
Verdict: Mention bien.

Art Effect
Logiciel de dessin et de retouche.
Test: Amiga Plus 06/97.
Marque: Haage & Partner.
Version: 2.0.
Prix: DM 198. M-à-j DM 148.
Positif: Interface bien conçue. Rapides fonctions de prévisualisation. Plusieurs niveaux de dessin. Mémoire virtuelle. Undo multiple.
Négatif: Pas de calcul de palettes réduites.
Verdict: 87 %. Le passage d'un niveau de dessin à trois promeut le logiciel de sympathique outsider à outil sérieux.

CD-ROM DRAW STUDIO
Ensemble de logiciels graphiques dont un de dessin vectoriel.
Test: Amiga Plus 06/97.
Marque: Haage & Partner.
Version: 1.1.
Prix: DM 229.
Positif: Collection de logiciels graphiques puissants. Adaptation à différents processeurs. Textures et Clip Arts de haute qualité.
Négatif: Mode d'emploi en anglais. Utilisation de Texture Studio limitée.
Verdict: 89 %. Pour 50 Markes de plus, on obtient deux logiciels puissants.

PARAGON 1200 SP
Scanner à plat
Test: Amiga Plus 06/97.
Marque: Paragon.
Prix: DM 829.
Positif: Haute définition optique. 30 bits. Prix.
Négatif: Couvercle peu stable.
Verdict: 90 %. La combinaison Paragon 1200 SP et ScanQuix 3 est à l'heure actuelle la meilleure solution pour l'Amiga. Le prix est vraiment remarquable pour le paquet.

VIEW STATION A6000 PLUS
Scanner à plat.
Test: Amiga Plus 06/97.
Marque: Artec.
Prix: DM 649.
Positif: Prix bas. Extension pour diapos disponible. Carter compact.
Négatif: Légère inexactitude des couleurs. Bruyant. Définition peu poussée.
Verdict: 81 %. Pour qui ne veut scanner que de temps en temps, tout indiqué à cause de son prix.

TOWERHAWK 1200
Habillage Tower pour A 1200.
Test: Amiga Plus 06/97.
Marque: RBM.
Prix: DM 399.
Positif: Beaucoup de place pour les extensions. Les extensions PCMCIA peuvent continuer d'être utilisées. Interface clavier au choix. Matériel de montage inclus.
Négatif: Un peu branlant. Pas encore d'emplacement vidéo actif.
Verdict: 88 %. Facultés d'accueil, design élégant, solutions innovantes.

QV-300
Appareil photo numérique.
Test: Amiga Plus 06/97.
Marque: Casio.
Prix: DM 699.
Positif: Emploi facile. Grosse mémoire. Bonnes fonctions de recherche. Soft fonctionnel.
Négatif: Image un peu sombre. Pas de flash.
Verdict: 88 %. Alors que le QV-10 n'est indiqué que pour les petits formats, celui-ci devrait attirer les photographes amateurs.



NOUVELLE RUBRIQUE par Frédéric Calendini

NiouzNet humeurs et rumeurs des newsgroups

Voici une nouvelle rubrique destinée à vous informer sur le contenu des discussions ayant lieu sur les newsgroups d'internet. Humeurs, rumeurs, nouvelles, vous serez désormais au courant des principales tendances au sein de la communauté Amiga sur le Net !

comp.sys.amiga.games

- Il semble que la mode soit à la descente en flammes des produits de Vulcan Software. Au point que certains, agacés par tant de négativisme, ont lancé un vibrant plaidoyé en faveur de la société d'édition. Il est vrai que la mauvaise foi avait fini par remplacer l'objectivité, avec des critiques envers certains produits pourtant tout à fait honorables: Genetic Species, par exemple (disponible sur Aminet), propose une démo plutôt sympathique, (et le fichier texte accompagnant la démo stipule bien que beaucoup d'aspects du jeu ne sont que temporaires et seront grandement améliorés dans la version finale). Je vous invite d'ailleurs à visiter la page WEB de Vulcan Software pour découvrir une liste impressionnante de nouveaux projets...

- AmigaQuake, l'adaptation sur notre machine préférée du célèbre jeu en 3D mappée, a semble t-il été abandonnée. En effet, le portage reposait sur des sources piratés du jeu, et il semble que le programmeur (membre du groupe Digital Corruption) ait préféré s'arrêter là... Les rumeurs les plus folles ont suivi cette annonce, comme quoi d'autres équipes (Click Boom, entre autres) seraient intéressées pour reprendre le projet. Mais rien d'officiel n'a été déclaré, donc restons prudents...

- Click Boom, toujours eux, ont proposé un sondage qui a fait parler de lui. En effet, forts de leur première conversion officielle d'un jeu provenant d'une autre plate-forme (Myst), cette talentueuse équipe a visiblement décidé de consacrer ses efforts à d'autres portages. On peut donc, sur une page WEB dédiée, leur suggérer tout titre que l'on désirerait voir apparaître sur Amiga : ce vote orientera ainsi leurs prochains développements. Certains jeux déjà proposés (Quake, Duke 3D, Tekken...) semblent bien ambitieux, mais après tout, pourquoi pas ? (l'Amiga nous réserve encore bien des surprises, j'en suis sûr ! ;-)). Surtout que ClickBoom a annoncé dernièrement son support officiel des cartes PowerUp de Phase 5, ce qui pourrait laisser entrevoir des jeux particulièrement impressionnants...

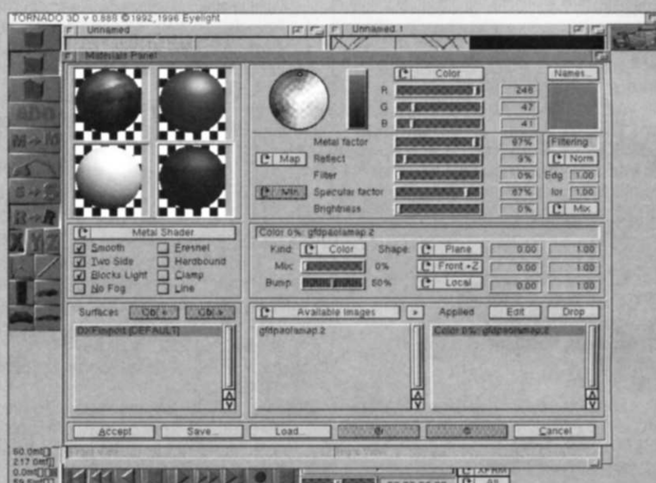
- Il semble que pour les PéCéistes, l'Amiga soit aussi mort que le MSX ou l'Atari 800XL ;-). En effet, certains n'hésitent pas à proposer sur les newsgroups des cédéroms remplis de jeux pour UAE, le célèbre émulateur Amiga, sans même se soucier des copyrights et autres protections de ces programmes. Les Amigaïstes se sont promptement chargés de remettre les pendules à l'heure, menaces de délation à l'appui ! Espérons que ces mesures auront calmé les ardeurs de ces individus visiblement peu scrupuleux...

- Suite à une discussion au sujet de WORMS Director's Cut, beaucoup pensent que tous les jeux Amiga devraient désormais être dédiés aux machines AGA ou équipées d'une carte graphique, ce qui augmenterait leur qualité sans influer vraiment sur le nombre de copies vendues (un sondage dans le magazine anglais CU Amiga indiquerait que 80% des utilisateurs d'Amiga en Angleterre ont mis leur système à jour et possèdent désormais une machine avec chipsets AGA ou carte graphique!).

comp.sys.amiga.graphics

- En parlant de PowerUp, beaucoup ont apprécié que Cloanto mette à leur disposition un nouveau module pour Personal Paint: une bibliothèque d'émulation du blitter pour PowerPC ! Il est encourageant de voir que plusieurs sociétés supportent avec enthousiasme les nouvelles cartes de Phase 5...

- L'annonce des caractéristiques de Tornado 3D (décrites dans le numéro de Mai d'Amiga News) a suscité la curiosité et l'enthousiasme de nombreux infographistes. Ce produit pourrait bien révolutionner la 3D sur Amiga, et tout le monde attend sa sortie avec une réelle impatience...



comp.sys.amiga.hardware

- Beaucoup de personnes s'interrogent sur l'avenir de l'Amiga tel qu'on le connaît aujourd'hui: certains envisagent l'achat d'une machine PIOS, d'autres ne jurent que par l'AOX de Phase 5. D'autres encore pensent que la conservation de l'esprit Amiga passera par les nouvelles machines d'Amiga International. Bref, pour l'instant beaucoup d'incertitudes, mais ne nous plaignons pas trop, pour une fois que plusieurs alternatives intéressantes nous sont proposées... ;-)

- Pour en savoir plus sur le PIOS One, une FAQ (Frequently Asked Questions) est disponible à:
  http://www.stack.nl/~leon/PiosOne/faq.html

comp.sys.amiga.misc

- Comme sur les autres newsgroups, les récentes déclarations de Gateway 2000 ont laissé tout le monde un peu sur sa faim: les communiqués de presse du repreneur de l'Amiga laissent libre cours à toutes les extrapolations... Certains seraient tentés par une nouvelle machine équipée de chipsets propriétaires, d'autres misent tout sur la standardisation (bus PCI). L'Amiga a vraiment une histoire hors du commun, et personne ne sait vraiment quels seraient les meilleurs choix pour les nouvelles machines. L'Aox fait encore rêver tout le monde, mais le silence de Phase5 sur son évolution ne contribue pas vraiment à nous rassurer. Le TransAM est sympathique, avec de bonnes performances, mais certains y voient une machine sans âme, loin des passions suscitées par l'Amiga. Peut-être que Gateway 2000 pourrait offrir un compromis en proposant des machines à base de PPC et qui se situent davantage dans la continuité des machines que nous connaissons actuellement?...

fr.comp.sys.amiga

- Ambiance calme depuis que certains "perturbateurs" (dont je tairai le nom pour ne pas me prendre un procès ;-)), nous ont quitté...

- Néanmoins, quelques discussions sympathiques, comme par exemple celle concernant ToolManager 3.0, qui visiblement n'emballe pas tout le monde (trop lourd, difficile à configurer, utilisation de MUI). L'ancienne version a donc été conservée sur de nombreux systèmes...

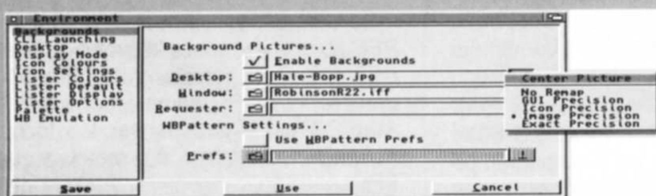
- C'est avec tristesse que nous avons appris l'arrêt du développement de LZX sur Amiga (la prochaine version sera en Java et distribuée par... Microsoft ;-( )

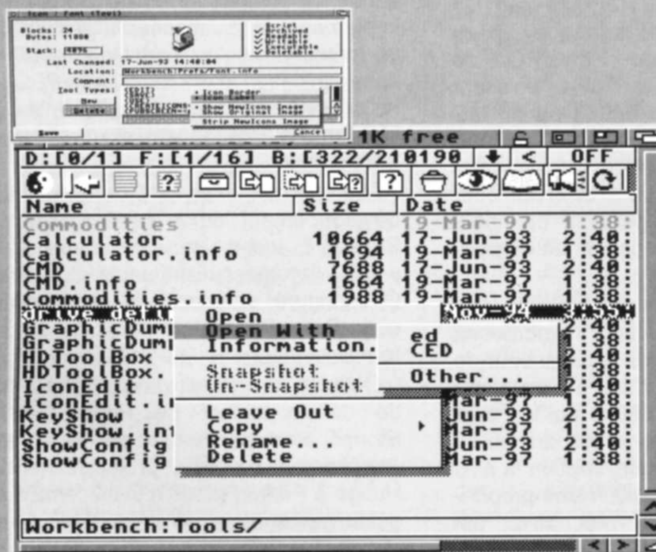
- L'éternel débat sur la différence de prix entre PCs et Amiga a été une fois de plus abordé. Des remarques sensées et une bonne discussion de fond ont mené à la définition de l'Amiga idéal pour séduire le plus grand nombre : un A1200 (à 1200 Frs ?!), équipé d'un ensemble de logiciels système performants (dont Directory Opus), d'un abord facile pour les néophytes, mais offrant aux utilisateurs plus chevronnés un shell et la possibilité de bidouiller (car que serait l'Amiga sans la bidouille ? ;-)). Espérons que les prix pratiqués par Gateway 2000 seront aussi agressifs pour l'Amiga qu'ils le sont actuellement sur le marché des compatibles...

- Vives discussions entre les utilisateurs d'Unix et les détracteurs de ce système. Certains semblent convaincus qu'Unix reste une bonne alternative à l'AmigaOS, pour peu qu'on se donne la peine d'apprendre à s'en servir... Il est vrai qu'Unix (et principalement Linux) est de plus en plus cité parmi les systèmes alternatifs susceptibles de séduire les passionnés d'informatique, allergiques aux machines WinTel/Macintosh.

comp.sys.amiga.applications

- La sortie prochaine de la nouvelle version de Directory Opus (Magellan), a suscité l'enthousiasme. Au vu des réactions et des commentaires suscités, DOpus 5 est sans doute l'une des applications les plus appréciées des Amigaïstes actuellement...







Cette image ne concerne pas les newsgroups, elle remplace l'image pOS de la page 11 du mois dernier !

- La nouvelle version de Final Writer ("Final Writer 97", à croire que SoftWood a été traumatisé par MicroSoft ;-)), est également disponible. Principale amélioration : des boîtes de textes rendent le programme encore plus orienté vers la P.A.O... Certains utilisateurs ont cependant regretté que la création de ces boîtes ne soit pas très intuitive, mais dans l'ensemble, les critiques ont été très favorables.

- L'annonce de la nouvelle version d'AWeb (v3.0) a aussi fait parler d'elle : celle-ci semble proposer pas mal de nouvelles fonctions, en particulier le support des frames, une nouvelle interface de plugins, et de nombreuses autres améliorations...

- La bataille fait décidément rage dans le monde des browsers Amiga. En effet, après AWeb, voici venir la version 2.88 de Voyager qui devrait être encore plus rapide pour l'affichage des pages et le décodage des images. Il semble pourtant qu'IBrowse remporte davantage de suffrages auprès des amigaïstes internautes...

- Certains ont demandé quel est actuellement le meilleur lecteur de newsgroups pour Amiga, et pour l'instant, aucun programme ne se détache vraiment du lot. Certains sont difficiles à configurer (Thor), d'autres peu conviviaux... Finalement, l'espoir pourrait bien venir du tout nouveau logiciel de Vaporware, baptisé Microdot II, et qui semble être très prometteur: il permet en effet de gérer le mail et les newsgroups, a une interface agréable sous MUI, se configure aisément, etc... (voir le test de NetConnect dans le numéro de Juin). Je ne saurai que trop vous conseiller de télécharger la version bêta sur la page Web de vaporware (www.fr.vapor.com).



- Un sondage concernant les anti-virus les plus performants a révélé une nette préférence pour VT et ViruZ (Virus Checker n'ayant pas bénéficié de récentes mises à jour). VT est principalement conseillé pour un examen de tous vos fichiers, alors que ViruZ est idéal comme surveillant de votre système en tâche de fond.

Nous remercions l'auteur, Sergio Ruocco, et son éditeur de nous avoir autorisé à traduire ce dossier, paru dans le journal italien "Amiga Magazine" de février... et toujours d'actualité.

LES PROJETS DE PHASE 5

Entrevue avec Wolf Dietrich et Gerald Carda de Phase 5


Gérald Carda


Wolf Dietrich

Dans une longue entrevue concédée à Amiga Magazine, Wolf Dietrich et Gerald Carda, respectivement président et directeur techique de Phase 5, ont expliqué les plans de leur société pour 1997.

A partir de l'entrevue, nous avons voulu faire le point sur les projets de Phase 5, en intégrant et en l'enrichissant par des considérations personnelles et des données, des entrevues et autres informations officielles (et officieuses) émanant de Phase 5 eux-mêmes ou de programmeurs de sociétés qui travaillent en étroit contact avec la dite société allemande sur le projet PowerUp, parmi lesquels Haage & Partner et ProDAD -*Sergio Ruocco*.

Les grandes lignes de développement de la société allemande sont quatre :

❶ Commercialiser de nombreuses et rapides cartes PowerUp pour tous les modèles d'Amiga.

❷ Assister le portage du software fondamental (commercial et non) pour PowerPC.

❸ Réaliser le super-chip Caipirinha.

❹ Développer CyberGraphX et CyberGL en code natif PowerPC.

Le point de rencontre de projets si ambitieux et profonds sera le premier prototype du A\Box, qui devrait être prêt à fonctionner juste à temps pour le rendez-vous du salon de Cologne 97.

(Ed: à l'expo World of Amiga à Londres en mai la nouvelle date de disponibilité prévue pour l'A\Box était "Printemps 98, car il reste beaucoup de travail à faire sur le chip Caipirinha". La date annoncée précédemment était "fin 1997".)

PowerUp pour tous...

Une fois terminées les versions pour développeurs basées sur PowerPC 603e et MC68060 (Ed: ça y est), au printemps seront disponibles les versions finales des cartes accélératrices PowerUp pour A3000 et 4000.

Les nouvelles cartes seront équipées avec une variété de PowerPC: de l'économique 603e au plus puissant 604e. Combinés à un 68040 ou un MC 68060, ils auront un bus-données du CPU vers la mémoire de hautes prestations et à 64 bits. Le PowerUp pour A1200 demandera cependant un habillage tower à cause du besoin de dissipation de la chaleur.

Pour les mises-à-niveau vers le PowerPC, les possibilités sont nombreuses et moins chères pour les possesseurs de Cyberstorm MK II, grâce à une carte sans processeur MC 680x0 qui lui, sera fournie par l'usager qui le prendra de sa vieille carte. Par exemple, l'option la plus économique à la disposition des propriétaires d'A4000/040 à 25 MHz est l'installation de leur vieux CPU 68040 à 25 Mhz (prélevé de leur A3640) sur une PowerUp avec PPC 604e ou PPC 603e.

Après la migration printanière de software et des usagers vers le PowerUp, Phase 5 a dans son atelier, des lignes successives de mises à jour automnales du PowerUp vers l'A\Box. Les idées en cours d'évaluation de l'équipe marketing comprennent des remises intéressantes allouées pour chaque package et/ou des remises en échange des vieilles cartes accélératrices.

Programmer le PowerUp: les nouvelles librairies exec et PPC

Dans les accélérations PowerUp, le PowerPC RISC n'a pas le rôle d'un coprocesseur local pour accélérer quelques calculs mais peut accéder à l'espace entier d'adressage Amiga, Chip Ram et cartes Zorro comprises.

La division software de Phase5 a développé il y a quelques temps un clone de la librairie ***exec*** Amiga écrit en C pur et donc beaucoup plus propre et portable que l'original (en assembleur 680x0). Le "nouvel" exec doit endurer plusieurs mois de tests intensifs pour s'assurer de l'absence absolue de bogues et incompatibilités par rapport à la librairie originale.

En tous cas, la "nouvelle" librairie exec pourrait prendre la place de la vieille 680x0, mais pourra surtout être adjointe au PowerPC, qui ainsi pourra compter immédiatement sur un vrai microkernel multitâche stable, solide et plus affirmé, et connu de la communauté des programmeurs Amiga.

Du côté 6080x0, Phase 5 fournit une PPC.library en cours d'évolution mais déjà dotée des fonctions de base pour gérer le PowerPC comme par exemple AddPPCTask() pour lancer les tâches PowerPC chargées en mémoire par PPCLoadSeg().

Pour le PowerPC, il existe déjà un mini-exec compatible Amiga OS 3.1 qui implémente le multitâche, la gestion de la mémoire et les primitives pour la communication entre les tâches PPC et le "cousin" 680x0 : sont implémentés le MsgPort, les messages (exec) et aussi les signaux.

Outre le mini-exec PPC dans le kit de développement de la carte PowerUp, Phase 5 inclut un assembleur PowerPC librement distribuable et le Gnu C configuré en mode de générer du code PowerPC au format Elf (Elf est le format standard adopté par Linux).

Outre le rudimentaire mais efficace kit de développement de Phase 5, le StormC est disponible, l'ensemble de développement intégré et professionnel de Haage & Partner (doué d'une interface et guide rapide aussi en anglais) et peut-être le Maxon C++ (mais avec une interface et des manuels seulement en allemand).

Compiler et optimiser pour PowerPC

Si on veut jouer les perfectionnistes, on peut compiler plusieurs versions optimisées pour chaque type de PowerPC de façon à bénéficier au mieux des particularités architecturales de chaque modèle comme les dimensions du cache, le numéro d'unité d'exécution etc...

Pour les plus experts, la génération de code spécifique pour un processeur se réduit à spécifier dans le Makefile plus d'une cible, avec options spéciales de compilation sur la ligne de commandes.

Prenons un exemple à la portée de tous: avec le GCC pour compiler un programme en code RISC, il suffit d'écrire :

```
; code pour tous les PowerPC
gcc -mcpu=powerpc [....]

;code pour PowerPC 603 optimisé
gcc -mcpu=603 -O3 [...]

;code pour PowerPC 604 optimisé
gcc -mcpu=604 -O3 [...]
```

Le compilateur C/C++/objective-C GCC est accompagné de beaucoup d'autres outils de développement dans le paquet ADE de Fred Fish.

Le portage des programmes sur PowerUp

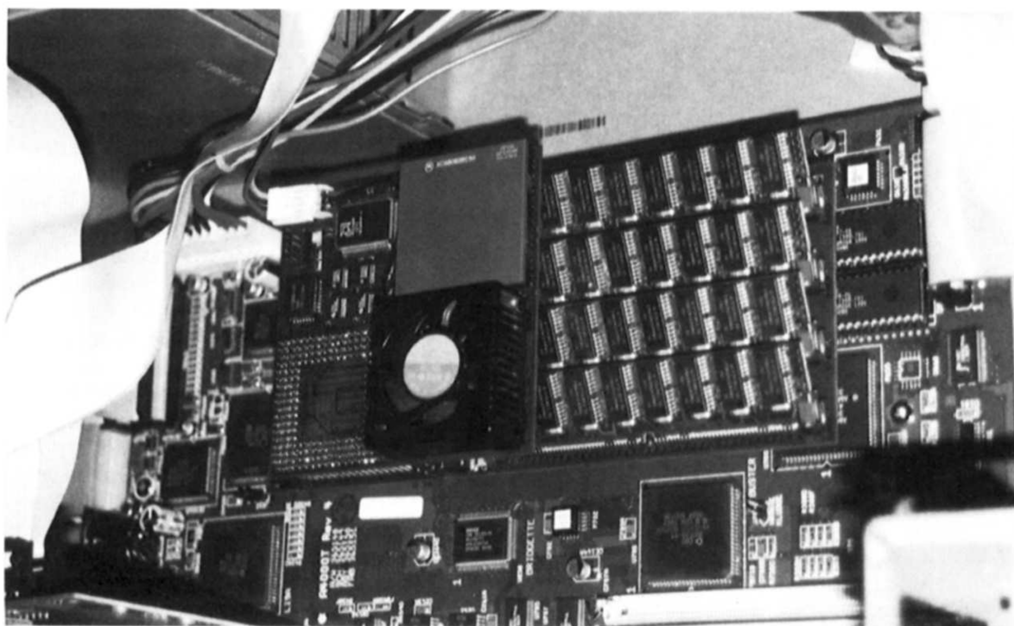
A la différence de l'émulation software lente, complexe et limitée d'un CPU 68EC040, le chemin choisi en son temps par Apple pour la migration de Macintosh de 680x0 vers le PowerPC, la présence sur les cartes PowerUp d'un vrai 68040/60 garantit les prestations maximales alliées à la compatibilité totale avec le parc software entier Amiga existant.

Egalement, cela permet à tous les programmeurs de faire le portage de leurs propres programmes très facilement, pas-à-pas, tâche après tâche.

Le portage d'un programme modulaire, et par ce terme nous entendons un programme dans lequel l'élaboration pure est opportunément facilitée par la gestion de l'interface usager, se réduit à la définition d'un protocole de communication entre deux tâches Amiga via MsgPort et la recompilation du seul module de calcul pour PowerPC.

Avec des programmes réalisés de cette façon, le portage et la parfaite mise au point de versions PowerPC pour modeleurs et ray tracers comme *LightWave, Real 3D* ou *PovRay*, de programmes de mise en page comme *Pagestream*, de convertisseurs graphiques comme *ArtEffect* et *ImageFx* ou de terraformeurs comme *World Construction Set* ne prendra que quelques semaines.

Enfin, il n'est plus nécessaire de faire des manipulations en parallèle à deux versions complètes du programme ou d'abandonner la ligne 680x0 pour développer des versions PowerPC seulement. Il suffit en outre de fournir un programme d'interface graphique commun (en code 680x0) et quelques versions du seul module de calcul optimisé pour le PowerPC (ou 680x0) installé. Au début, l'usager lui-même, ou mieux, un loader banal, choisira et lancera la version appropriée du programme et optimisée pour le hardware installé. Tout comme aujourd'hui on lance un exécutable optimisé pour 68881, 68040 ou 68060.



Carte Power PC version développeur

CybergraphX natif pour PowerPC

Un des premiers softwares natifs qu'offrira Phase 5 est la version PowerPC de CybergraphX. Sur un PowerUp, les applications Amiga continueront à utiliser la vieille librairie 680x0, ou mieux un simulacre de celle-ci qui fera un pont vers une librairie jumelle pour PowerPC qui s'occupera de tout le rendu graphique sur carte et/ou chipset original Amiga.

Grâce à un CybergraphX natif, sur un système PowerUp, le 680x0 sera libéré de la gestion graphique, une des tâches les plus dures et pesantes pour un processeur "general purpose" que la philosophie Amiga traditionnellement et justement déléguait aux fonctions du chipset graphic custom pour la précison du blitter.

Ce n'est pas par hasard si A\Box suit le même chemin commencé par l'Amiga en 1986, un système basé sur un chip custom sophistiqué avec audio/vidéo capacités et adjoint d'un ou plusieurs puissants CPU dédié à l'exécution des programmes et autres.

PowerPC: le multiprocessing avec PowerUp

Phase 5 a déclaré qu'après le PowerUp "mono-PowerPC", ils pourront produire des modèles beaucoup plus puissants dotés de plusieurs PowerPC en parallèle.

Si d'un point de vue hardware, une grande part de la logique hardware nécessaire au support du multiprocessing (fonctionnement de plusieurs processeurs en parallèle) est déjà intégrée dans chaque PowerPC, la multiplication des processeurs ne présente pas de difficultés techniques particulières. Par contre, la question software est déjà plus épineuse.

Etendre directement le vieil exec au multiprocessing n'est pas vraiment facile surtout en devant tenir compte des répercussions sur le reste de l'OS qui en certains points critiques (multitâches, interruptions, accès à des structures partagées, des sémaphores) doit prétendre fonctionner sur un seul des processeurs ou mieux, qu'une seule tâche soit exécutée à la fois.

En outre, Phase 5 sait qu'il n'est pas facile d'effectuer pour des raisons techniques et légales le "reverse engineering" (désassembler pour reconstituer le source original) de l'OS Amiga 3.1 entier, l'étendre au multiprocessing et le porter sur PowerPC en mode optimal en moins de deux ou trois ans.



LE SYSTEME D'EXPLOITATION DU A\Box

Si tous les projets apparentés d'une façon ou d'une autre à l'Amiga et/ou ses variantes et ses descendants étaient couronnés de succès, ce serait bien embarassant. Parmi les descendants de l'OS Amiga, nous trouverions le **pOS** de ProDAD et le projet **AROS**, les clones de l'OS Amiga du domaine public qui pourraient tous offrir une participation et une contribution, et qui actuellement tournent en hôte de Linux.

A ces deux, nous devons ajouter **UAE**, l'émulateur uniquement software du (vieil) hardware Amiga: pour le moment, il émule l'A 500 Plus avec 68020/881 mais très lentement.

Soit avec le PowerPC, soit avec l'A\Box, ou bien encore avec l'OS 3.1 original, émulé ou porté, Phase 5 supportera activement le développement de Linux et BSD, les dotant des extensions et instruments spécifiques pour le Caipirinha.

Phase 5 est également intéressé à offrir en adjonction ou en option d'"autres" OS "standard" pour PowerPC, via portage ou émulation qu'il soient hostiles (comme pour ShapeShifter) ou consentants.

Phase 5 ne donne pas de noms, mais **MacOS** (pour PowerPC), **BeOS**, **Windows NT** sont seulement quelques unes des options plausibles qui s'offriront aux acquéreurs d'un A\Box basé sur le PowerPC.

On peut présumer qu'à moins d'un miracle, les intéressés directs (pour le moins Apple et MicroSoft, ou bien Be Inc. qui est extrêmement plus ouvert et flexible) se garderont bien de bouger un doigt pour le portage sur un hardware à contrecourant comme celui du A\Box.

D'autre part, des produits comme A-Max, Emplant, ShapeShifter et EmplantPC sont la preuve vivante, qu'il s'agisse de hardware ou de software, qu'il faudrait plus que des sociétés comme Microsoft ou IBM pour décourager le portage plus ou moins orthodoxe pour l'Amiga.

De toutes façons, avec une telle abondance de gros calibres, et même sans évoquer le phénomène **Java**, la carence de software natif ne devrait pas causer de problème pour un système de "niche" comme le A\Box de Phase 5 (s'entend, dans notre régime de monopole, tous les systèmes avec software et hardware non Wintel sont à considérer comme systèmes de "niche"). ■

-Suite de la page 21- Andy Finkel, ex-reponsable AmigaOS chez Commodore et chargé par AT pour porter l'OS PowerAmiga, prévoyait un an de travail intense pour une équipe d'experts du système d'exploitation qui commenceraient avec le source original en mains. Pour un portage officiel, cependant, il faut posséder les droits intellectuels, les sources et la documentation interne Commodore ou au moins une licence de propriété légitime.

(Ed: Suite au rachat de l'Amiga par Gateway il y a actuellement une réelle possibilité que Phase 5 participe au portage officiel de l'AmigaOS sur PowerPC. C'était, en tous cas, le souhait exprimé par Wolf Dietrich dans un entretien avec AmigaNews à l'expo World of Amiga à Londres. Il aimerait que l'AmigaOS soit le système principal sur A\Box)

Pour conclure la discussion sur la carte PowerUp MultiPowerPC du point de vue éconmique, à la différence par exemple d'un Pentium Pro et d'un Alpha, le prix d'un simple CPU PowerPC agit seulement partiellement sur le coût final de la carte, relativement élevé à cause du nombre réduit d'exemplaires produits.

Plus simplement, une plus ou moins hypothétique carte PowerUp avec 4 PowerPC coûtera décidément moins du quadruple d'une carte mono PPC; la même chose ne serait pas vraie par exemple pour une carte avec quatre Pentium pro, son coût final déterminé par celui d'un simple processeur, sûrement puissant mais très coûteux.

AmigaOS et Multiprocessing

Examinons maintenant les alternatives à la disposition de Phase 5 et et des programmeurs Amiga pour une transition vers une architecture PowerPC multiprocesseur.

En attendant des informations plus précises sur le kernel du p-OS de ProDAD, (qui sûrement sera multiplateforme mais sera t-il aussi multiprocessing ?), et sur les lignes d'évolution d'AROS (réécriture de l'AmigaOS en C par plusieurs programmeurs indépendants du monde du domaine public, voir AmigaNews N°100), voyons quelles autres solutions se pointent à l'horizon.

Surtout nous avons besoin de nous rappeler qu'avec PowerUp, l'OS Amiga 3.1 entier tourne seulement sur le côté 680x0. Le côté PowerPC reste libre de l'hérédité du passé et est ouvert à des solutions innovatrices.

La première, la plus en ligne avec la tradition Amiga, serait une extension opportune de l'exec déjà réalisée par Phase 5, assujettie aux claires mais sévères directives de programmation multiprocesseur avec lesquelles toutes les probabilités resteront valides aussi pour les A\Box successifs également prêts pour le multiprocessing.

Si Phase 5 suivait cette direction, nous assisterions probablement à une sélection et une évolution naturelle du software Amiga semblable à celle survenu à la suite de la diffusion des premières cartes graphiques avec software RTG comme la Picasso et la Cybervision 64.

Les programmes les plus sales et inutilement enchaînés au vieux hardware Amiga de programmeurs non informés resteront attachés au poteau 680x0 exactement comme les vieux programmes ECS/AGA only, laissant la place à un meilleur software écrit par des programmeurs plus informés qui, apportant peu de modifications, pourront s'avantager d'une architecture RISC multiprocesseur puissante.

Pour la majeure partie des programmes, les variations apportées au source seront bien moins importantes que celles nécessaires par exemple pour implémenter le support RTG de CybergraphX, sinon nulles.

En vérité on peut conserver la pleine compatibilité au niveau du source (écrit en langages de haut niveau comme Pascal, Modula-2 ou aussi C/C++) avec l'OS Amiga 680x0 standard.

Autres solutions

Les autres solutions, elles, sont nombreuses. Cependant, viendraient d'un autre kernel, micro ou macro qu'il soit commercial ou DP, sur lequel l'OS Amiga serait adapté comme dans une sorte de boîtier de compatibilité doué d'un support multiprocessing, mémoire virtuelle et protégée, l'émulation du hardware 680x0 et ECS/AGA (emprunt de UAE), etc

Les kernels adaptés aux implants sont nombreux, même s'ils ne sont pas tous à maturité, bio-informatiquement parlant, et très proche de la philosophie Amiga.

Dans tous les cas, on pourrait prendre en considération les kernels de Linux m68K, NetBSD et OpenBSD, tous déjà disponibles et fonctionnels pour l'Amiga, Qnx ou Chorus (deux OS realtime commerciaux célèbres), le Mach de Carnegie Mellon University (duquel le développement a été stoppé pour recommencer avec Fluke), le nouveau Hurd (basé sur Mach) de chez FreeSoftware Foundation (similaire à GNU), etc

Avant de se donner le vertige, il est meilleur d'arrêter ici les spéculations et d'attendre les décisions de Phase 5 et les nouveaux développements éventuels de la situation des droits de l'Amiga en particulier et du marché informatique en général.

En tous cas, nous souhaitons chaudement qu'on ait déjà arrêté depuis longtemps d'écrire des programmes et utilités en AmosPro, ou pire, d'optimiser en

assembleur 680x0: même dans les meilleures hypothèses, c'est du temps perdu, et ce genre de software ne fonctionnerait pas de toutes façons sur le A\Box avec PowerPC autrement que dans le cadre d'une émulation A500...

Conclusion

Les lecteurs les plus attentifs se rappelleront que Phase 5 a surgi il y a quatre ans sur le salon de Francfort, où sous le nom de Advanced Systems & Software, ils ont présenté le très rapide contrôleur SCSI-II Fastlane.

De l'aura d'ambition et de détermination qui émanent des protagonistes, il était clair dès ce moment qu'il ne s'agissait pas de producteurs de pacotille digitale, comme ils florissaient à l'époque en Allemagne et dans d'autres pays, mais qu'ils feraient quelque chose de différent.

En fait, en quelques années ils ont réussi à s'établir comme le leader indiscutable du secteur, suggérant et réalisant de nombreux produits innovateurs avec des caractéristiques inégalées. De la Cybervision 64 au CybergraphX, au Cyberstorm et Blizzard 68060, et toutes les cartes PowerPC pour Amiga (et Mac).

Le plus notable est encore le fait qu'aujourd'hui, Phase 5 est une des peu nombreuses sinon l'unique société européenne à projeter et à proposer sans complexe d'infériorité des produits informatiques de masse, des cartes d'expansion, mais encore bientôt des chips d'avant-garde et des ordinateurs complets qui sont déjà annoncés ou qui pourraient bientôt être annoncés dans le futur non seulement en Europe, mais dans le reste du monde et en particulier aux Etats Unis.

Notre impression (écrit Sergio Ruocco) est que dans ces dernières années, Phase 5 s'est préparé à faire un grand saut de qualité, jouant toutes ses cartes sur PowerPC, Caipirinha (réunis dans le A\Box) dans la tentative de se projeter dans l'atmosphère aujourd'hui toujours plus raréfiée de ceux qui ont la vision, la capacité et l'habileté de créer, produire et commercialiser des nouvelles technologies informatiques réellement originales et innovatrices.

Un peu après que les sociétés informatiques de haut niveau, aux USA comme en Europe aient été obligées souvent de baisser la tête face à une technologie aggressive et un standard industriel abominable forts d'une aberrante loi du marché, de la vieille Europe se lève une faible voix, même si elle n'est pas encore exactement dans le ton. ■

DERRIERE LES STORES

RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT CHEZ PHASE 5

Comment est organisée la section de recherche et de développement chez Phase 5 ?

La section R & S de Phase 5 est constituée actuellement de deux groupes Software et Hardware pour un total de douze personnes, (chez AT, ils étaient moins de la moitié).

La section Hardware est composée de quelques-uns des meilleurs spécialistes Amiga sur le marché, qui sont entourés des meilleurs spécialistes de chips ASIC (Application Specific Integrated Circuits comme le Caipirinha) avec 10 ans d'expérience du secteur et provenant de différentes parties du monde. L'équipe pourrait encore s'accroître pour faire face aux différents projets lancés.

Tous sont motivés et déterminés à travailler plus d'une année sur ce projet pour réaliser non seulement quelque chose de nouveau, mais encore quelque chose d'unique et spécial comme l'Amiga en 1986.

Comment le projet A\Box est-il né ?

Il ya un an, nous nous sommes posés deux questions :

la première fut "Qu'est-ce qui a rendu l'Amiga célèbre en 1986 et comment devrait être un Amiga en 1997".

la seconde : Quelle est la technologie la plus moderne et quelles sont les limites de la technologie hardware actuelle ?" De ces discussions est née l'idée du A\Box.

Et le chip ?

Après beaucoup d'études préliminaires, nous sommes enfin parvenus à esquisser quelques traits de son architecture : c'était une période spéciale parce que pendant une réunion bien arrosée et une des premières chaudes (ou moins fraîches) soirées de l'année dernière, nous avons décidé de lui trouver un nom.

Nous voulions éviter des noms du genre PST2200+, les publicités et les manuels sont pleins de tels noms, nous nous sommes creusés les méninges jusqu'à ce que quelqu'un avec un verre à la main propose Caipirinha, un cocktail brésilien qui te redonne de l'élan quand il y en a besoin. Ainsi est né Caipirinha.

Où en êtes-vous et avec qui collaborez-vous ?

Nous terminons les spécifications (l'entrevue date de début janvier). Nous sommes à la phase de progestation fonctionnelle et logique. Y collaborent les équipes de projets des plus grands constructeurs de chip ASIC avec qui nous discutons des détails à projeter et à implémenter, des outils de progestation et de simulation à adopter, etc..

Maintenant nous sommes concentrés sur les fondations du système, c'est-à-dire sur le complément du chip Caipirinha et d'une base software adéquate sur laquelle nous allons continuer le portage d'un ou plusieurs OS (voir l'encadré: l'OS du A\Box).

Nous valoriserons les détails de haut niveau comme le File System ou l'émulation Workbench qui seront adoptés ou même des OS additionnels, et nous choisirons, une fois le hardware terminé et fonctionnel, entre les meilleurs alors sur le marché.

Actuellement donc, nous avons en cours une étroite collaboration avec Haage & Partner à propos du système de développement et une un peu moins étroite avec ProDAD. Pendant qu'ils cherchent à réaliser un OS le plus standard et multiplateforme possible, nous cherchons des modules spécifiques pour un certain hardware. En particulier, nous voulons qu'il reconnaisse complètement les caractéristiques uniques de notre chip. Pour le moment cependant, nous suivons l'idée de proposer un système compatible avec AmigaOS 3.1, et pour PowerUp nous en sommes actuellement au niveau binaire.

Que pensez-vous du standard PowerPC Platform ?

Même si nous optons pour un CPU PowerPC , la plateforme standard en soi et pour soi ne nous intérresse pas. Pour parler crûment, le "standard" dit : Prenez une carte-mère PC Intel, retirez le processeur Intel et remplacez-le par un PowerPC: rien de nouveau ! Il reste l'ISA, ainsi que d'autres limitations. De la part d'usagers Amiga comme nous le sommes, nous n'aimons pas suivre la masse. Nous sommes sûrs de notre capacité de projection et nous avons décidé de réaliser un système architecturalement nouveau autour d'un chip moderne et puissant.

Sur l'A\Box, pourront fonctionner au mieux, outre l'OS Amiga, beaucoup d'autres OS : surtout déjà ShapeShifter qui fait tourner MacOS et les applications Mac sur le hardare Amiga mieux que sur le hardware original ou ses clones, et ensuite viennent Linux et les émulateurs MS-DOS et Windows comme EmplantPC (qui sur un PowerPC 604e à 200 Mhz tournerait 40 fois plus vite que sur un Amiga 4000/040: un programme en avance sur son temps).

Avec qui allez vous réaliser A\Box et Caipirinha ?

Actuellement, nous avons plus d'un projet sur ce chip. Dans les premières phases de design, simulations et tests, nous sommes en contact étroit avec de nombreux constructeurs et vendeurs d'ASIC en train de réaliser des chips en technologie deep-submicron comme par exemple NEC, SGS Thompson, VLSI, Fujitsu, sans compter Motorola, naturellement. Si nous n'avons pas encore choisi, il est encore temps de prendre une décision à ce propos.

A part le constructeur de chip à notre compte, nous cherchons un partenaire intéressé à l'adopter comme système propre également. Nous voulons diffuser notre technologie, il serait fou de la cacher (comme a fait Commodore avec l'Amiga et le chipset custom).

Un partenaire par exemple pourrait aussi nous demander une version 64 bits à coût réduit adapté par exemple pour SetTopBox ou pour des consoles pour jeux vidéo. Ce serait évidemment un chip supérieur à n'importe quel autre sur le marché, aujourd'hui comme l'année prochaine.

A part le chip, nous cherchons aussi un partenaire pour des systèmes complets: Phase 5 est en train de construire des systèmes complets en nombre vraiment important, de l'ordre d'une dizaine de milliers, mais certainement pas d'une centaine de milliers d'unités.

A ce propos, au salon de Toronto, nous avons eu des discussions prometteuses avec Quickpak, le constructeur américain des A 4000 de AT.

Pensez-vous aussi aux systèmes bas-de-gamme particulièrement diffusés en Italie ?

Certainement. Ici aussi, en Allemagne, nous avons la pyramide des usagers avec peu de systèmes étendus et complets au sommet, et une grande base de hobbystes et passionnés qui ne peuvent pas débourser beaucoup plus de mille marks pour un ordinateur. Nous avons vendu des dizaines de milliers de Blizzard pour A1200.

Aussi, d'autres sociétés Amiga et leurs experts de marketting reconnaissent qu'il existe encore ce segment de marché absolument pas utilisés par les PC (en Allemagne encore entre 1800 et 3000 marks) et nous sommes certains de devenir une solution intérressante pour eux.

Que pensez-vous de AT ?

D'AT, nous n'attendons plus grand chose. Ils ont manqué de la juste vision pour guider l'Amiga vers l'avenir. Ils n'ont pas compris, comme d'autres sociétés, que pour avoir plus de succès, plus qu'avec un prix attrayant, il vaut mieux avoir une technologie différente du standard, unique, que d'autres ne peuvent pas offrir.

Tout le monde veut des produits standard et des caractéristiques spéciales. Le standard, nous le faisons faire aux autres, nous préparons un produit spécial à un prix spécial. Après tout, comme l'histoire de l'informatique l'a montré, a postériori, les standards ne sont pas ceux donnés dans les manuels de théorie, mais ceux fixés par les composants de temps en temps adoptés par l'industrie. Alors, notre chip pourrait aussi devenir le standard dans son secteur. ■



Musique et Internet

L'été est là et on se demande bien ce qu'on va pouvoir acheter pour notre Amiga. Pour ma part, je pense à quelque chose qui ne se démode pas et qui est portable sur toutes les machines, au cas où GATEWAY ou PIOS nous pousseraient à changer rapidement: un modem.

Quel lien peut-il exister entre un modem et la musique? La réponse est l'Internet, l'Internet qui peut être une source précieuse. Je ne vous propose ici qu'un très petit échantillon de ce que vous pourrez y trouver. Une fois que l'on est équipé, les recherches sont rapides.

- http://www.filecity.com

En voilà un site interessant et gratuit! Vous y trouverez des tonnes de Midi Files de musiques de variété. Chaque groupe a son répertoire, ils sont classés par ordre alphabétique. On trouve ainsi des Midi Files allant de Abba à ZZ top en passant par Louis Amstrong, Nada surf, ACDC... Bref beaucoup de groupes sont représentés. On trouve également un répertoire movies et television avec des musiques correspondantes. Une page de liens vous permet d'avoir accès à d'autre sites dédiés au Midi. Ce site utilise des Frames, il vous faudra par conséquent les dernieres versions de nos chers Browsers. Chaque fichier est téléchargeable, et quand on connait le poids en Ko d'une SMF (10 Ko pour les plus grosses) on ne se prive pas.

- http://www.fsid.cvut.cz/pub/multimedia/midi-doc

On peut également cultiver son savoir sur le net. Ce site offre un certain nombre de documentations sur le Midi, le tout vous vous en doutez entièrement en anglais. Mais qu'importe, on commence à avoir l'habitude, non?

Toujours branché Midi le net vous permettra de trouver des renseignements sur le matériel disponible, et les combines d'utilisation de vos claviers.

Côté acoustique, les joueurs lisant le solfège apprécieront les Midi Files, mais les gratteux eux, préfèrent les tablatures :

- ftp.uu.net/doc/music/guitar

Un site rempli de tablatures pour guitare. Les partitions sont classées par groupes eux mêmes classés dans des répertoires alphabétiques. Ces tablatures sont en ascii par conséquent pas de problème pour les lire sur Amiga. Le problème, car bien sûr il y en a un, est le suivant : chaque fichier est compacter à l'aide de Gunzip, un format zip rencontré sur PC et Mac mais qui n'existe pas à ma connaissance sur Amiga. La solution est de décompacter les fichiers à l'aide du gunzip Mac ou PC que l'on aura récupéré sur ftp.funet.fi et que l'on utilise grâce à un émulateur. Les morceaux retranscrits ne sont pas toujours très juste car il s'agit d'adaptations écrites par les utilisateurs. Dans la majorité des cas, ça mérite le téléchargement! Ce site regroupe de manière journalière les partitions publiées sur les Newsgroup, il s'agit par conséquent d'une archive énorme et extrêmement riche.

Sur ce site existe aussi un répertoire basse et un répertoire lyrics mais qui ne sont pas encore trop remplis.

- Pour ceux qui préfèrent les modules, la source par excellence est, bien entendu, Aminet. Quant aux échantillons, ils sont très difficiles à trouver. Compte tenu de leur taille importante et peut-être des problèmes de droits, on ne trouve pas encore de site dédié.

http://www.filecity.com

The Midi File Source!



Filecity's Midi File

Welcome to filecity.com - your midi file source with thousands of files online ready to download. With several worldwide mirror sites to download our archive from, you'll never have problems accessing our extensive midi collection. Feel free to use our midi files for your website and make sure to check the news page for daily updates. Let us know what you think!

Midi Archive — Our Music Library

Midi Sites — www.midisites.com

Updated Daily News · Internet Software · Comments
Midi File Collection · Join The Logo Program · FileCity Chat Room
Games Collection · Hot Doom 2 Levels · Advertise Here
Mirror Sites · InterMedia 3, Inc. · Internet Midi Sites

Midi Files filecity.com · Midi Links midisites.com · 38,891 · Powered by Microsoft BackOffice

Site www.filecity.com

C'est un avant goût de ce que vous trouverez en vous ouvrant les portes du net. Beaucoup de chose tu trouveras et beaucoup de déception tu éprouveras ! Le net n'est pas tout rose, on croit pouvoir tout y trouver mais on est souvent découragé par la durée d'une recherche poussée. Impatients s'abstenir.

Cette page est extrêmement courte compte tenu de mes examens (et oui, moi aussi), alors il me faut finir en beauté avec le petit DP du mois :

AhiTool: en voilà un outil tout nouveau tout chaud pour vos petites machines. Cet outil est un tool de Bars & Pipes et comme son nom l'indique permet d'intégrer le ahi dans B&P. Vous pourrez ainsi jouer des échantillons 16 bits dans vos compositions Midi et ceci grâce aux cartes gérées par le AHI. AHI version 4 nécessaire. AHITOOL.lha sur Aminet mus/midi/. ***Que l'été vous soit agréable - Rémi***

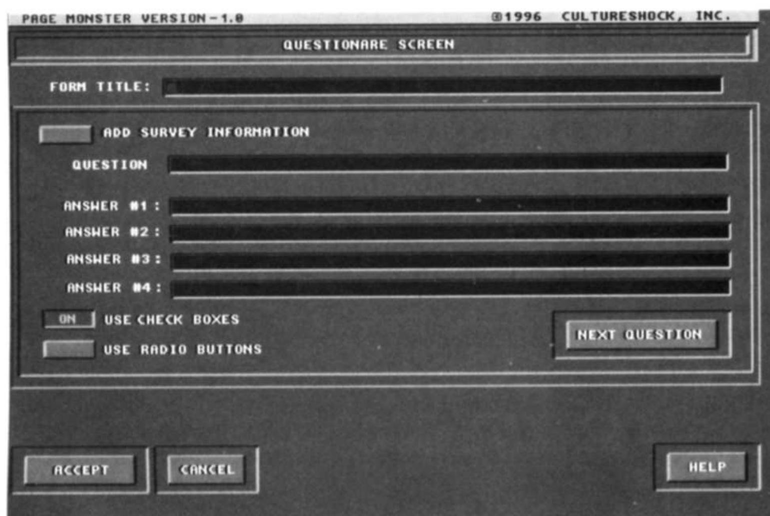
Construisez vos pages HTML ... avec environnement sonore !

Page Monster v 1.0 de Culture Shock multimedia

Ce logiciel est livré sur huit disquettes basse densité, sans documentation papier, rendant un accès internet quasi obligatoire. En effet, les nouveautés et un lien pour divers programmes se trouvent sur les pages HTML de Culture Shock Multimedia. Quand on achète un produit, on s'attend à ce qu'il fonctionne immédiatement après installation. Ce n'est pas le cas pour Page Monster. Il faut disposer de plusieurs petits DP qui ne sont pas fournis et qui doivent être récupérés sur Aminet.

Une touche Help est en permanence accessible et ouvre une documentation, en Amiga-Guide. Il existe en plus un environnement sonore, et là je suis ravi. En effet, le logiciel dispose d'une musique d'intro, d'un thème, de divers bruitages de sélection et le plus beau : chaque zone du programme est agrémentée d'une voix féminine pulpeuse et anglaise. Cette voix, qui peut être désactivée, indique en quelques mots les opérations possibles dans chaque partie du programme, et le mode d'utilisation. C'est pratique!





PageMonster

Avant de commencer le test, autant le dire tout de suite pour ceux qui tremblotent devant leurs revues, pas de mode Cqvvecqvaa (*Ce que vous voyez est ce que vous allez avoir*) et pas de Frames. Cela dit, ce logiciel a de nombreux points forts comme vous le verrez.

Page Monster permet la construction de pages HTML de façon modulaire.

Rien à voir avec ce que j'utilisais jusqu'à présent. La prise en main n'est pas immédiate. Il faut une certaine rigueur pour travailler avec ce logiciel, et ceci en fait un très bon outil pour acquérir une technique de création efficace. Chaque étape/partie d'une page a son module associé. Un module est un écran dédié qui dispose de fonctions macros et de cases à remplir pour créer tout ce que peut contenir une page HTML. On dispose ainsi d'un module :

- **Set Background** qui permet de choisir une couleur ou une image de fond, de mettre un son sur votre page (BGSOUND), de choisir la couleur du Texte et des liens. Quelques fonds et sons sont fournis avec le logiciel.
- **Title** pour créer l'entête invisible des pages.
- **Header** pour les entêtes et titres des pages.
- **Media Links** pour insérer des images et des sons dans vos pages. On peut même mettre des modules Octamed. Un outil permet de jouer ce type de modules sur Amiga et sur PC. Ce module permet de créer également des banques de liens.
- **Paragraph** pour insérer ou créer vos textes ainsi que les liens dans les textes,
- **Lists** pour créer des listes de noms, de liens ou encore un sommaire...etc.
- **Forms** qui permet de réaliser des formulaires grâce à des macros.
- **Index** permet de réaliser les liens entre les différentes pages, et ainsi construire votre site.
- **Plug-in** qui permet de réaliser des opérations telles que la conversion d'une anim IFF en anim GIF, ça vous intéresse? Ce module est évolutif puisque l'on peut créer soi même ses Plug-In et en rajouter de nouveau créés par d'autres personnes.
- **Rule** pour insérer des barres de séparation dans vos pages.
- **Config** pour créer tous les liens avec les logiciels qui peuvent vous être utiles: votre browser pour visualiser vos pages grâce à la touche Preview présente dans chaque module, éditeurs de texte et de dessin, viewer, player et vos coordonnées Internet.

En mode **EDIT**, on peut écrire dans chaque module les éléments qui constitueront la page. Puis on passe en mode **ASSEMBLE** et en cliquant sur chaque bouton correspondant à un module, on construit la page en appelant le contenu du module. Par exemple, si en mode Assemble je clique sur *Paragraph* puis sur *Header*, j'aurai le titre inséré après le paragraphe.

Le fonctionnement de chaque module est bien expliqué, toutes les commandes sont accessibles par des boutons (pas un seul menu déroulant). Une fenêtre centrale affiche en permanence le code HTML. Si on clique sur cette fenêtre, on ouvre un éditeur de texte qui permet de modifier manuellement le code si besoin est. C'est un excellent moyen pour apprendre à programmer car on peut observer comment travaille le logiciel, et ainsi apprendre les commandes.

Voyons plus en détail certains de ces modules :

Celui qui m'a le plus intéressé est le module **Forms**. Il permet de générer très facilement 5 types de formulaires :

ADDRESS FORM : permet de générer une série de formulaires destinés à demander plusieurs données au choix (nom, adresse mail...) et de créer une boite de commentaires

(feedback), le tout muni à la fin de deux boutons, un permettant d'envoyer le formulaire, l'autre de l'effacer. La création est ultra simple.

CATALOG FORM : permet de réaliser facilement un catalogue de commandes avec description des produits et bon de commande avec paiement carte bancaire possible.

ORDER FORM GENERATOR : il permet comme le Catalog Form de faire des bons de commande mais on peut ici inclure des variations dans le produit comme les tailles d'un Tee-Shirt par exemple. Ainsi le formulaire généré pour un tel produit comprendra le nom du produit, des boutons ou une liste pour sélectionner la taille du Tee-Shirt et une case permettant de commander plusieurs exemplaires de l'article. Option de paiement également possible.

QUESTIONNAIRE : permet comme son nom l'indique, de générer des questionnaires. On fournit la question et jusqu'à 4 choix de réponses qui sont a sélectionner par des options à cocher.

SB : qui permet d'insérer un outil de recherche dans votre page, outil utilisant Altavista, par exemple, pour effectuer la recherche.

Module LIST : il permet de réaliser des listes qui pourront être :

ORDERED c'est à dire numérotées automatiquement ,

UNORDERED qui auront devant chaque élément de la liste un bouton graphique qui peut être changé par l'utilisateur. Un dessin peut être ajouté à chaque élément de ce type de liste. On peut réaliser ainsi des listes de liens, l'adresse des liens aura tout d'abord été rentrée dans le module MEDIA LINK.

INDEX MODULE : il permet de donner la touche finale à votre site en effectuant les liens entre vos pages HTML et donc créer la trame qui permettra aux personnes visitant vos pages de se déplacer.

Quelques points supplémentaires

Je ne saurais finir cet article sans reparler des PLUGIN qui permettent de réaliser facilement plusieurs opérations telles que la conversion d'anim IFF en anim GIF. Vous pourrez ainsi insérer des animations dans vos pages (boutons animés, titres...). D'autres comme TABLE permettent de générer des tableaux. Ce qu'il y a de bon, c'est que l'on peut soit même créer des PLUGIN et donc faire évoluer le logiciel.

Le logiciel est en anglais, les auteurs ont choisi d'insérer automatiquement des éléments de texte effectuant des transitions dans les pages HTML. Ces textes sont en anglais, il faut par conséquent si vous voulez des pages 100% françaises les modifier à la main. L'opération est assez rapide mais fastidieuse à la longue. Autre détail: le chargement du programme prend entre 1 à 2 minutes, pendant lesquelles il réalise une opération qu'il nomme CHECKING THE SYSTEM. Je ne sais pas exactement ce qu'il fait pendant tout ce temps, mais il le fait! Tout ça pour prendre 1 Mo de ChipRam et 2 Mo de Fast Ram.

La mémoire requise sur la notice est 8Mo (pour pouvoir utiliser en parallèle d'autres logiciels) et un système 3.01.

Conclusion

Ce logiciel est à mon avis un produit intéressant car il permet d'accélérer considérablement la réalisation d'un site. La partie création de formulaires est exceptionnelle. Les auteurs nous promettent pour bientôt la gestion des Frames et une évolution rapide du logiciel. Pour en savoir plus ou télécharger une démo du logiciel, rendez-vous sur le site de CultureShock :

http://www.serv.net/~cshock/download.html

Leur site est bien sûr réalisé avec Page Monster.

A bientôt.

Rémi Moréda

Les navigateurs Amiga ont le vent en poupe !

Voyager 2.88, IBrowse 1.11, AWeb 3

L'effervescence est de mise dans le milieu des navigateurs Web pour Amiga: au delà de la disponibilité de Java, annoncée pour cet été, et qui constitue un enjeu capital, les développeurs font feu de tout bois et se livrent une guerre sans merci en perfectionnant sans cesse leurs produits.

Voyager vire en tête !

A ce petit jeu là, Oliver Wagner, avec Voyager, est le plus fort: après avoir devancé sur le fil IBrowse pour la reconnaissance des «frames», Voyager remet ça dans sa version 2.88 avec l'intégration de la technologie SSL (Secure Socket Layers), qui permet d'assurer la confidentialité et l'authentification des échanges avec les sites Web sécurisés (URL commençant par «https://»). Cette avancée est un énorme avantage pour Voyager, car elle permet aux utilisateurs de ce dernier d'accéder à un nombre grandissant de sites Web commerciaux sur lesquels on peut payer en ligne (sans passer par une conjugaison de mécanismes comme avec FirstVirtual). Reportez-vous à l'article de Corinne Villemin-Gacon à ce sujet dans le numéro 100.

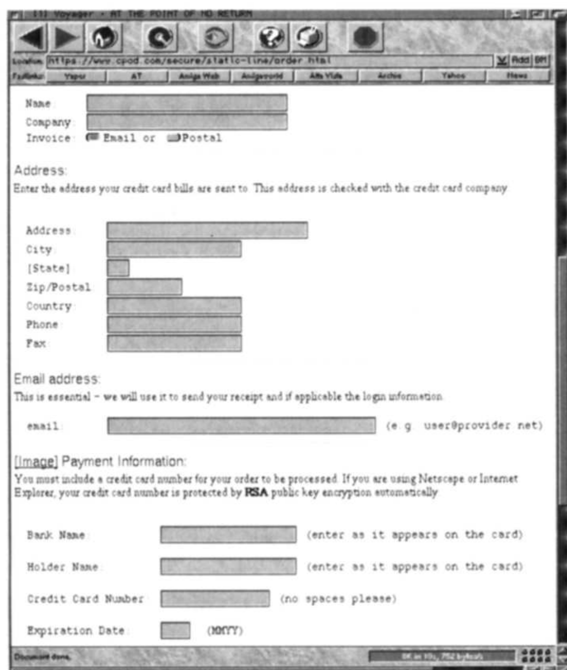


Figure 1

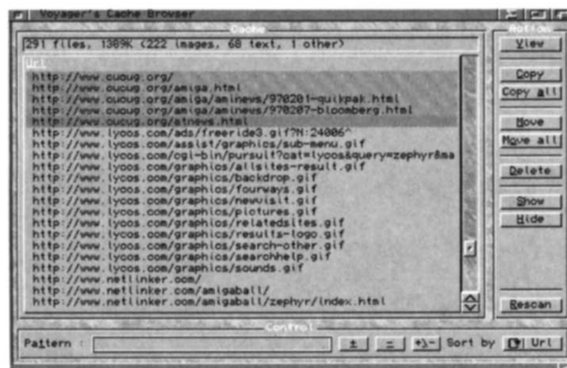


Figure 2

La navigation sur un serveur sécurisé (figure 1) n'est pas vraiment différente de celle sur un serveur normal: on voit simplement apparaître dans la barre d'état de Voyager les différentes phase de la négociation avant qu'une page commence à se charger. Le protocole SSL permet en effet à la fois de certifier que serveur et client sont bien ceux qu'ils prétendent être (par l'intervention d'un organisme tiers: notaire électronique) et de crypter tout échange de données entre client et serveur.

Dans la même veine, le navigateur de cache (figure 2) a été considérablement remanié et rend celui d'IBrowse complètement insignifiant en comparaison! Tout est fait pour que l'on puisse facilement retrouver un document dans le cache et l'exploiter ensuite. Jugez plutôt: non seulement les documents dans le cache peuvent être triés selon le nom de l'URL, le type de document ou l'age dans le cache, mais en plus, on a la possibilité de définir un masque sur l'URL permettant de n'afficher que les URL correspondantes!

Et on peut également masquer manuellement telle ou telle URL. De plus, le navigateur de cache de Voyager, qui est un programme indépendant, permet de copier, déplacer ou effacer plusieurs documents sélectionnés en même temps, et non pas un seul comme celui d'IBrowse...

Parmi les autres améliorations apportées dans cette version 2.88, j'ai noté un net progrès quant à l'affichage des tables. Il n'est désormais plus nécessaire d'avoir un attribut WIDTH=100% pour que les tables utilisent toute la dimension horizontale si nécessaire. Le résultat en est que la page de sommaire d'ANews utilisée jusqu'ici comme étalon (figure 3) ne permet plus guère de distinguer Voyager et IBrowse, qui reste cependant la référence en matière de qualité de représentation HTML. La gestion des «cookies» est également remarquable (figure 4).

En effet, l'ajustement des tailles relatives des colonnes dans les tables est encore très perfectible, de même que la gestion du texte:

- attributs d'alignement du texte perdus à l'intérieur de leur portée normale, suite à une balise <FONT ...>,
- attributs de couleur demeurant actifs au delà de leur portée normale,
- police système (en dur, c'est à dire Topaz...) apparaissant lors de certaines utilisations de l'attribut SIZE.

Parmi les autres défauts de Voyager, que ne présente pas IBrowse, on peut remarquer:

- un certain gaspillage de place verticale (plus d'espace perdu autour des tables, des titres, etc),
- une implémentation de la balise <META HTTP-EQUIV="REFRESH" ...> (une nouveauté pour Voyager) incompatible avec les «frames» (une nouvelle page est chargée à l'expiration du délai, plutôt qu'une sous-page),
- l'impossibilité d'exclure certaines adresses du cache, faculté permettant par exemple de ne pas encombrer ce dernier avec des documents dont l'accès est de toutes façons très rapide, sur un site local ou très proche (son propre fournisseur d'accès).
- l'impossibilité de sauvegarder les réglages à la demande (la sauvegarde se fait d'autorité au moment de quitter le logiciel).

IBrowse dans son sillage

IBrowse continue, lui aussi, d'évoluer. Peu de temps après la version 1.1 (c'est à dire 1.10, en fait), une version 1.11 a été rendue disponible, afin de palier l'impossibilité d'imprimer quoi que ce soit. Au passage, IBrowse a bénéficié de quelques autres corrections et améliorations:

- correction pour le bouton «Stop» disparaissant inopinément,
- correction pour l'ascenseur à qui il arrivait de se bloquer,
- reconnaissance de la balise <BGSOUND ...> (qui permet de jouer un son en fond, pour peu que l'on ait le «datatype» correspondant au type de fichier),
- bulles d'aide au dessus des images afin d'afficher le contenu d'un éventuel attribut «ALT» (figure 5),
- menu contextuel au dessus du bouton de retour en arrière, permettant de choisir la page où l'on retourne.

Attention cependant, cette mise à jour n'est actuellement disponible que pour les versions commerciales d'IBrowse. La dernière version de démonstration est toujours la 1.02 (sans les «frames»).

Vents prometteurs...

La société allemande Haage&Partners, éditrice de bon nombre de logiciels de qualité dont Storm C/C++ et ArtEffect, a annoncé début mai qu'elle avait en projet une machine virtuelle Java, appelée MERAPI pour l'instant.

MERAPI est un interpréteur Java indépendant, avec un compilateur de code «juste à temps» (JIT). Ça n'est pas le premier projet de ce genre, mais il est à noter que Haage&Partners collabore avec Oliver Wagner pour que Voyager puisse utiliser MERAPI et interpréter ainsi le code Java des pages HTML qui en contiennent. MERAPI est censé être disponible à la rentrée.

Toujours du côté de Java, on attend aussi le navigateur de Finale Developpe-

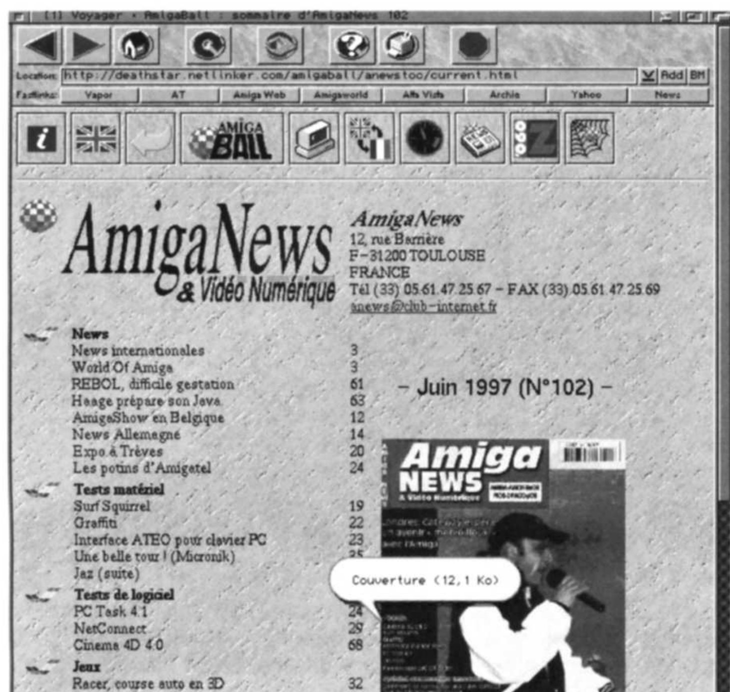


Figure 3



Figure 5

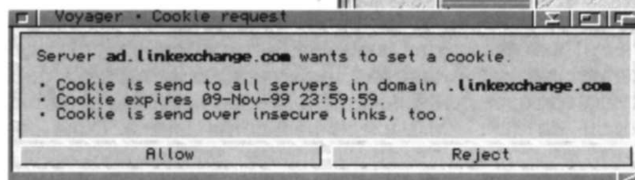


Figure 4

ments, du nom de Finale Web Cruiser, ainsi que la machine virtuelle Java associée, répondant au doux nom de MOca. Finale Developpements édite également le lecteur de courrier Voodoo (dont une version édulcorée fera partie du navigateur), le lecteur de forums New-York (intégré au navigateur) et du sous-système d'interface ClassAct (concurrent de MUI).

Pour ce qui est d'IBrowse, on annonce l'intégration de SSL, JavaScript (et non Java, pour l'instant), MPEG, QuickTime, AVI et VRML (3D). Ces dernières extensions multimédia devraient tirer parti des capacités particulières des cartes graphiques (modules MPEG, Cybervision/3D etc).

Il semble enfin que AWeb revienne dans la course. La nouvelle version 3 devrait refaire une partie de son retard en matière de langage HTML («frames», couleurs de fond dans les tables, etc) et même être le premier navigateur Amiga à intégrer la technologie de "server push client pull", grâce à laquelle on ne recherche plus l'information sur le Web, mais on la laisse venir à soi après s'être «abonné» à tel ou tel «canal».

Conclusion

Certes, les technologies du Web progressent très rapidement, et, surtout dans le domaine du multimédia, un certain nombre d'entre elles sont inaccessibles à l'Amiga, surtout en raison de manque de moyens des maisons d'édition (cf. RealAudio, RealVideo...). Mais le progrès des navigateurs Amiga est lui aussi très importan.. C'est l'un des domaines logiciels les plus dynamiques pour l'Amiga, et c'est bon signe compte tenu de l'enjeu. Souhaitons que Gateway 2000 fasse ce qu'il faut pour protéger les investissements de ces éditeurs courageux.

Les navigateurs Amiga sur le Web:

Rappel des épisodes précédents:
http://www.netlinker.com/amigaball/articles/AWeb21.html
http://www.netlinker.com/amigaball/articles/IBrowse10.html
http://www.netlinker.com/amigaball/articles/IBrowse102.html
http://www.netlinker.com/amigaball/articles/IBrowse110.html
http://www.netlinker.com/amigaball/articles/VoyagerNG210.html

BrowserWatch:
http://browserwatch.internet.com/news.html (informations)
http://browserwatch.internet.com/stats/stats.html (statistiques)

À propos de Voyager:
http://www.vapor.com/voyager/
http://www.vapor.com/software/ (sites de téléchargement)
ftp://ftp.fr.vapor.com/pub/voyager/ (site en France)
http://browserwatch.internet.com/news/story/voyager12.html

À propos de MERAPI:
http://www.haage-partner.com/ja_e.htm
http://www.cucug.org/aamiga/aminews/970509-haage.html
http://www.vapor.com/

À propos de Finale Web Cruiser et MOca:
http://www.finale-dev.com/finale.html
http://www.finale-dev.com/java.html
http://browserwatch.internet.com/news/story/finale8.html

À propos d'IBrowse:
http://www.omnipresence.com/ibrowse/
http://www.omnipresence.com/ibrowse/Support.html (mises à jour)
http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/
http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/support.html (mises à jour)
http://browserwatch.internet.com/news/story/ibrowse10.html

À propos d'AWeb:
http://www.amitrix.com/aweb.html
http://www.amitrix.com/pr970418.html
http://browserwatch.internet.com/news/story/aweb9.html

Connexions entre deux Amiga par modem

Amiga accouplus

Toujours dans la série les Amiga et le téléphone, nous allons parler de l'art et la manière de connecter directement deux machines entre eux.

Pourquoi?

Etablir une connexion entre deux Amiga permet deux choses principales :

- Dialoguer: tout ce qui est tapé sur le clavier apparaît sur l'écran de l'autre ordinateur.
- Transférer des données: tous les types de fichiers sont transférables: vos documents de travail, votre dernier module, votre dernier rendu mega-cool, etceterea, etc..

Précisons: le transfert direct possède également deux avantages en commun avec le transfert par l'internet: pouvoir s'affranchir des distances géographiques et, la supériorité par rapport au fax, puisqu'il est possible de modifier à volonté, de travailler et de retransmettre immédiatement et à l'infini les documents transmis.

Materiel & configuration

Commençons par décrire comment établir la connexion. En plus de l'Amiga, du modem et de la ligne telephonique, il vous faut utiliser un programme, appelé "émulateur de terminal". Pour cet article, j'ai choisi ***Term*** (disponible sur Aminet) car non seulement il est très bien fait, mais les paramètres qu'il utilise après son installation demandent très peu de modifications.

Donc, commencez par lancer Term. Avant d'attaquer directement la connexion, il est impératif de vérifier que les paramètres série de Term (menu Params/série...) sont bien identiques sur les deux ordinateurs. La figure montre les réglages que j'utilise et qui ont largement fait leurs preuves...:)

Pour la vitesse du port série, choisissez-la en fonction de la vitesse du modem le plus lent. Exemple: Toto a un modem 14400, donc un port série a 19200 et veut se connecter chez Bastien qui a un modem 33600 donc un port série à 57600 bauds.

Dans ce cas, Toto et Bastien mettront dans les paramètres de Term le port série à la vitesse de 19200 bauds.

Deuxieme étape:

Est-ce que Term a bien initialisé le modem?

Sur l'écran, vous devez voir la commande d'init envoyée par Term, et la réponse du modem. Si celui-ci répond OK, tout va bien. Si vous voyez "ERROR", tapez *ATZ* et appuyez sur la touche Return.

Paramètres série

Paramètres	Dispositif	Options	ort OwnDevUnit

Débit en baud	57600
Bits/car	Huit
Parité	Aucune
Bits de stop	Un
Négociation	RTS/CTS
Local echo	
Taille tampon 32 768	
Temps arrêt (s)	250000
Mode haute vitesse	

Utiliser Annuler

Le modem doit répondre par "OK". Si ce n'est pas le cas, il y a un problème de connexion entre le modem et l'ordinateur (câble?). Pour être totalement sûr, essayez un autre programme de communication, comme un émulateur minitel. Si ça ne fonctionne pas, assurez-vous qu'une des petites LED du modem s'allume pendant le chargement de Term ou d'Amitel. La documentation de votre modem vous dira exactement quelle est la LED qui indique que le modem est bien prèt à dialoguer avec votre ordi (TERMINAL READY).

Pour ne pas être aveugle

Un dernier préparatif dans TERM qui vous permettra de voir en bas de l'écran ce que vous taperez sur le clavier pendant la connexion: validez l'option *Chat* ("Papoter" en français) dans le menu : *Fenêtres/Ligne Chat.* Enfin, assurez-vous que tous les téléphones sur la ligne soient bien raccrochés.

C'est parti!

La personne qui a été choisie pour appeler doit passer par le menu *Tél./Appeler Numéro de tél.* et indiquer le numéro de telephone de la personne qui va recevoir l'appel.

La personne qui reçoit l'appel, dès qu'elle entend la sonnerie, tape ATA et Return, pour que son modem décroche.

Les deux modems vont "négocier" la vitesse et d'autres paramètres de la connexion. Quand la communication est établie, vous voyez sur l'écran un message "CONNECT" suivi d'un chiffre qui correspond à la vitesse choisie par les modems pour échanger les données.

A ce moment, vous pouvez dialoguer puisque toutes les lettres que vous taperez seront affichées sur l'ecran de l'autre ordinateur et vice versa.

Pour envoyer un ou plusieurs fichiers, il suffit d'aller dans le menu *Transf* et de sélectionner *Envoyer fichier binaire.* L'Amiga va ouvrir un requester, vous demandant de choisir quel(s) fichier(s) doivent être envoyé(s). Une fois choisi(s) et validé(s), le(s) fichier(s) se tranferera(ont) tout seuls.

Sur la machine destinataire le fichier sera sauvegardé dans le répertoire où Term est installé. Vous pouvez changer le répertoire destination en utilisant le menu *Paramètres/Chemins.*

Term propose séparement le transfert de binaires, de textes, ou de fichiers ASCII.

Ne vous compliquez pas la vie, transférez les fichiers quels qu'ils soient en binaire... Pour arrêter la connexion, allez dans le menu *Tél/raccrocher.* On peut utiliser *Tél/Envoyer break* si quelques secondes plus tard le modem n'a pas pu raccrocher.

Ca ne fonctionne pas?

Le problème le plus fréquent est que les deux modems se connectent bien entre eux, mais que ce qui apparaît sur l'écran est illisible et les transferts impossibles. Dans ce cas, tous les paramètres (Menu *Params.*) de Term ne sont pas exactement identiques. Vérifiez les soigneusement. Une autre piste est des chaînes d'init qui forcent les modems en mode fax par exemple. Donnez alors à Term (*Paramètres/Modem...*) une chaîne d'init "à tout faire" comme ATZ ou une des chaines données dans la documentation du modem.

Conclusion

Pour réduire les temps de connexion, vous pouvez compresser les documents avant de les envoyer, par exemple avec le logiciel LHA. Sachez aussi que la quasi totalité des modems gèrent le V42 (protocole de compression entre modems). Les don nées seront donc également compressées au moment de l'envoi. Sur du texte, le V42 est très efficace, mais sur des fichiers déjà "lha-isé" le gain V42 est très faible...

Si vous utilisez souvent TERM, n'oubliez pas l'auteur ;-) qui ne vous demande qu'un "don". Enfin, si vous avez des suggestions pour un prochain sujet de cette série comms pour débutants, n'hésitez pas à écrire...

PROTOCOLES DE TRANSFERTS

Les émulateurs de terminal permettent d'utiliser différents protocoles de transferts de fichiers. Parmi ces protocoles on trouve *Xmodem, Ymodem* et *Zmodem*. Le protocole le plus rapide, fiable et évolué est Zmodem. C'est donc le protocole qu'il est préférable d'utiliser.

Gardez tout de même les librairies qui gèrent ses deux petits frères (*xprxmodem.-library* et *xprymodem.library*) au cas où votre correspondant ne serait pas à la page.

Ces protocoles existent sur la quasi totalité des plateformes donc les transferts peuvent se faire de miggy vers un autre Amiga ou vers n'importe quel genre d'ordinateur. ■

TELEINTERVENTION

J'ai suspendu le développement de scripts Arexx qui permettent de travailler, modifier, télécharger, uploader, etc... à distance sur un autre Miggy (en connexion directe ou via Internet IRC/DCC). Si vous êtes intéressé par le sujet, écrivez au journal ou en mail, je pourrai terminer ces scripts en fonction des besoins. ■

LES CHAINES D'INIT.

Lors du premier sondage réalisé pour l'article sur les modems, j'avais demandé aux G.P (Gentils Participants) de me donner leurs chaînes d'init avec les autres données sur leurs modems, plutôt que de faire un énorme tableau pour dire plusieurs fois la même chose. En effet, les mêmes chaînes servent pour des modems de marques différentes, donc je vous livre les 3 chaînes adaptées au transfert direct et aux connexions Internet. Essayez les, il y en aura donc probablement une qui conviendra à votre modem:

ATZ

AT&F&D0

AT&F1&D0

Pour et contre la queue de cheval


Ted Waitt

Les amigars discutent la coiffure de Ted Waitt

Quelque part sur l'internet, 1 juin 1997 (forum comp.sys.amiga.misc). Un certain internaut Donald Dalley écrit un message titré "On dirait qu'on ne va pas s'annuyer avec Gateway".

"Les Amigaïstes ne peuvent pas faire autrement qu'aimer le nouveau propriétaire de l'Amiga, Gateway 2000", écrit Dalley. "Le fondateur de Gateway, Ted Waitt, porte une queue de cheval et est jeune (début de la quarantaine)". (Ed: Il se trompe, Waitt n'a que 34 ans)

Cette remarque a été suivie par un bon nombre de messages concernant Ted Waitt et les conclusions qu'on peut tirer concernant ses traits de caractère à partir de sa coupe de cheveux.

Bobby Rowe: Je suis un étudiant "angsty" (Ed: pour la traduction de sa condition il va falloir faire appel aux lecteurs. D'après moi le mot "angsty" décrit un état d'esprit mélant la désillusion et l'angoisse, mais je ne le trouve pas dans mon dictionnaire) de 21 ans et je ne suis pas impressionné par des hippies de 40 ans.

Dave Haynie: Gee Bob, vous voulez dire que tous les gens qui portent une queue de cheval sont des hippies? C'est nouveau, ça. Je pensais que de nos jours des queues de cheval étaient plutôt associées avec des "Eurotrash techno artists" ou des "sleezy Hollywood dealmarkers". Et aussi avec des gars comme moi qui sont sportifs et n'ont pas envie de ramasser un coup de cheveux soudain et inattendu, ou la perte brutale du champ de vision...

Jay King: Une personne qui porte une queue de cheval à quarante ans est un pauvre type triste parce qu'il a perdu sa jeunesse!

Jeroen T. Vermeulen: Est-ce qu'il y avait vraiment besoin de dire cela à la date de l'anniversaire de Dave Haynie?

Pat Larkin: Jeune chiot! Alors maintenant il faut demander VOTRE permission avant de se coiffer comme nous en avons envie? Va te faire voir.

Donald Dalley: Apparemment Waitt sait gérer sa société. Quelqu'un qui vaut ce qu'il vaut peut se coiffer comme il en a envie. S'il arrive à faire revenir l'Amiga sur le marché personne ne va se plaindre, même s'il porte un pantalon avec une jambe longue et l'autre courte. Son succès parle suffisamment. {8^{)

Frere: Quelqu'un qui porte une queue de cheval à cet age-là est en train de dire qu'il n'y a pas besoin de se rendre conforme pour réussir. Un peu comme un certain ordinateur que nous connaissons tous!

Peter Kittel: Personnellement, je trouve que les gens à cheveux longs et queue de cheval sont dignes de confiance et ont un bon esprit. Je me souviens de New York en 1985, quand le présentateur de l'Amiga, Bob Pariseau de l'équipe Amiga de Los Gatos, avait des cheveux jusqu'à sa taille. Dave Haynie, aussi, porte une queue de cheval. Et Mr Taylor de Gateway 2000 n'a pas les cheveux des plus courts. Mais je rajoute toute de suite qu'il y a également beaucoup de gens Amiga sympatiques qui ont des cheveux courts!



Vivement Septembre !

Non pas que je n'apprécie pas l'été, mais la rentrée ludique de l'Amiga risque fort d'être passionnante. Que ce soit du côté de Vulcan, Sadeness ou ClickBoom, de nombreuses nouveautés sont annoncées et il faut bien dire que ça n'était pas arrivé depuis longtemps. Gros plan sur les titres qui vont nous faire trouver l'été trop long...

Paul Burkey signe avec Sadeness !

L'auteur de FOUNDATION, dont nous faisions une interview le mois dernier, vient de signer chez Sadeness un accord pour la distribution du wargame qui risque bien d'envoyer Warcraft et Settlers direct dans les jupons de leur mère! Le jeu sera distribué prioritairement sur CD, et on comprend aisément pourquoi: 50 Mo de graphs et 50 de plus pour les sons digitalisés, pas moins! C'est pourquoi la version floppy est loin d'être décidée... On attend avec impatience la première démo jouable de ce wargame, qui au passage peut s'ouvrir dans tous les modes d'écran de votre WB (CyberGFX sera supporté sans problème).

Dans un tout autre style, est également attendu THE FINAL ODYSSEY.

Reprenant le mythe de Thésée et le Minotaure, ce jeu d'aventure à la Zelda (donc en vue aérienne) devrait nous plonger au coeur des dédales du fameux labyrinthe, à la recherche de jeunes filles offertes en sacrifice au Minotaure. Thésée devra résoudre de nombreuses énigmes, mais Vulcan promet aussi beaucoup d'action. Le jeu tournera sur tous les Amiga avec 2 Mo, le son sera stéréo 3D (??), et des effets de réflexion et de lumière devraient être aussi de la partie. Au vu des screenshots, ce jeu 2D a l'air superbe, et on n'avait pas vu ça depuis longtemps.



Sortant cet été et en neuf langues (français compris), ce sera le dernier jeu floppy de Vulcan. Tout le reste viendra sur CD. Le message est clair, non ?



Espaaaace, frontière de l'infini...

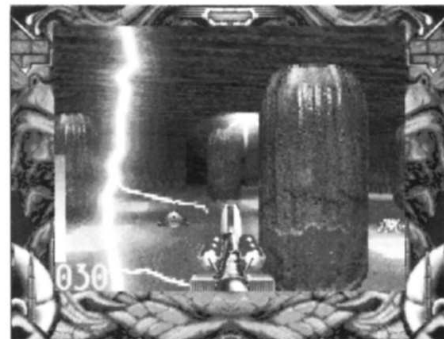
Geo Sync Media, un tout nouvel éditeur, prépare tout simplement un simulateur de vol spatial en 3D mappée. Rien que ça. Au vu des screenshots, forcément, ça jette. Mais en lançant la démo jouable, la 3D est moins mappée que ça... Cela ressemble plus à du Flat bien fourni que du mappé. Mais bon, sur une 020/28 Mhz, le jeu tourne pour l'instant très bien, et malgré une prise en main délicate, tirer sur les vaisseaux ennemis en 3D devient vite amusant. Il faudra garder un oeil à l'avenir, sur ce titre prometteur.

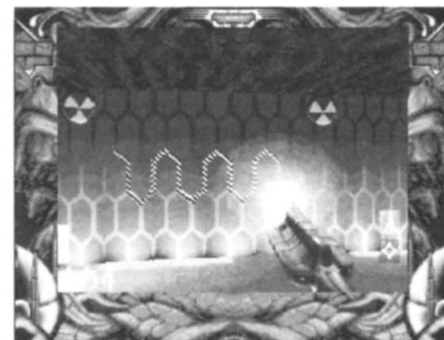




Du nouveau chez Vulcan

Vulcan, l'éditeur anglais, continue sa politique de soutien des auteurs indépendants. A ce propos, si vous avez un projet de jeu avancé jusqu'au stade de la démo jouable, allez faire un tour sur leur site Web (www.vulcan.co.uk) où tout est expliqué pour se faire éditer! Voilà qui fait du bien quand on a développé et qu'on est seul dans son coin... C'est de cette manière que Vulcan devrait bientôt sortir GENETIC SPECIES, un clone de Wolf 3D. Vous avez bien lu, "Wolf 3D", donc exit les escaliers, murs à angles divers et autres vues extérieures...





Dommage car Breathless et AB3D II avaient placé la barre un peu plus haut en visant le Doom ou carrément le Quake. Toujours est-il que GENETIC SPECIES vous place dans la peau d'un énième soldat armé jusqu'aux dents, parti nettoyer ce qui semble bien être un labo infesté d'erreurs génétiques. La démo jouable se trouve sur Aminet/game/demo et on se trouve plongé au coeur d'un niveau entier. Il vous faudra une machine rapide, car le jeu saccade pas mal sur du 020/28 Mhz. Sur 040/40 Mhz ça va mieux, mais Gloom Deluxe (soit le concurrent direct) est bien plus fluide à ce stade. Il est possible de changer la taille de la fenêtre de jeu, mais uniquement en se connectant aux ordinateurs disséminés dans le niveau. Ca n'est pas très pratique, le changement par une touche serait largement préférable. De plus, pas l'ombre d'une option pour changer de résolution (2x1, 2x2 etc...).

Quelques monstres peuplent le niveau, mais en les tuant, ceux-ci ne font que disparaître, sans aucune autre forme de procès ! Bon, je m'aperçois que je n'ai pas encore dit un seul mot en bien de ce soft.

Les graphismes sont particulièrement réussis, les armes fument après avoir tiré, certains projectiles éclairent les murs sur leur passage. Les endroits où se trouvent des oeufs d'aliens sont bien stressants à souhait, et la page Web de Vulcan promet de nombreux effets de lumière et de flamme.

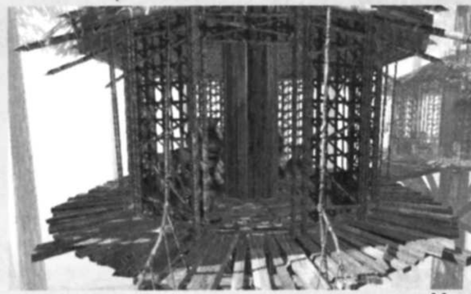
Le bruitage des différentes armes est également très réussi, mais quel dommage que l'on ne puisse pas en transporter plus d'une à la fois! Une fois la nouvelle arme ramassée, l'ancienne reste au sol, obligeant a revenir sur ses pas pour la reprendre: un comble pour ce genre de jeu !

Espérons que tous ces petits défauts disparaîtront dans la version finale, d'autant qu'une option dans le menu laisserait penser que CyberGFX pourrait être supporté. Pour l'instant, Gloom Deluxe reste bien assis sur son trône de meilleur Wolf de l'Amiga. Pour combien de temps?

UNE INTERVIEW de Alexander Petrovic par Benjamin Yoris

CLICKBOOM's got the POWER !

S'il y a un éditeur de jeux Amiga qui fait parler de lui en ce moment, c'est bien le Canadien ClickBoom. Après un Capital Punishment retentissant (et qui s'est imposé comme le meilleur jeu de combat sur Amiga), c'est l'annonce de la conversion de Myst qui a créé la surprise.



Myst



Myst

Sur bien des points, cette conversion est symbolique. Tout d'abord c'est un titre phare du Pc, vendu à plusieurs centaines de milliers d'unités en CDRom. Ensuite, Myst est un jeu d'aventure passionant, aux graphismes superbes. Les nombreux adeptes de Myst ne font que louer son atmosphère captivante, et ses énigmes particulièrement bien pensées. Mais surtout, cette conversion inaugure un système que l'on attendait depuis longtemps sur Amiga : la preuve est faite que de grands titres d'autres plate-formes peuvent être convertis sans trop de problème sur notre machine, dès qu'il ne s'agit pas de super 3D dans tous les sens, avec du chunky partout. Continuant sur cette lignée, ClickBoom a donc annoncé qu'il supporterait les fameuses cartes Power Up de Phase 5, afin de profiter du gain de puissance considérable du processeur Power PC. Et dans la foulée, l'éditeur canadien mettait le mois dernier sur sa page Web une liste des grands jeux du Pc, et lançait l'opération "Tu le veux sur Miga, vote pour lui !". Il suffit de voter pour les trois jeux que l'on aimerait voir le plus portés sur Amiga, et Clickboom fera le nécessaire pour contacter leurs créateurs, et discuter dollars pour la conversion...

Pour l'instant, les trois jeux en tête sont:

- **Monkey Island 3** (qui serait tout à fait envisageable sur notre AGA, techniquement parlant),
- le célèbre **C&C Alerte Rouge**,
- et le non moins fameux **Quake** (qu'un pirate Amiga a déjà commencé à rapatrier sur 68k...).

ANEWS: Qui est ClickBoom ?

Alexander Petrovic: ClickBOOM fut créée il y a exactement trois ans, dans le seul but de produire les meilleurs jeux vidéo. Nous avons commencé notre premier projet en Septembre 1994 : Capital Punishment. Comme c'était notre premier jeu, il nous a fallu beaucoup de temps, presque 2 ans, mais ça valait le coup, vu que le jeu est finalement devenu très bon.

ANEWS: Que pouvez-vous nous dire sur la conversion de Myst sur AMIGA ?

AP: Myst est vraiment un jeu spécial, et nous devions tenter notre chance en achetant cette licence, ce jeu étant le bestseller CD de tous les temps. Il s'est vendu à 3 millions d'exemplaires sur Mac et Pc, et nous avons pensé qu'une nouvelle vie pour l'Amiga devait commencer avec le plus grand jeu. Myst devrait être fini durant l'été. Techniquement parlant, Myst n'est pas une conversion difficile, vu que la partie programmation est assez simple. C'est plutot la taille du jeu qui requiert beaucoup de temps et d'efforts. Principalement, c'est plus de 2500 images que nous avons eu à convertir. Ensuite, nous avons eu le problème des animations au format QuickTime. Nous avions deux possibilités : les convertir en IFF ou les utiliser telles qu'elles. Comme QT compresse mieux que l'IFF, et pour s'assurer que la qualité audio et vidéo soit parfaite par rapport à l'original, nous avons opté pour l'utilisation de QuickTime. C'est pour cela que nous avons appelé Marcus Comstedt, créateur du player QT pour Amiga. Il a eu fort à faire pour accommoder son player à nos besoins : jouer dans une palette spécifique, ne jouer que les sons, sauter des images, jouer à l'envers, etc... Myst est une aventure incroyable, aux graphismes superbes. Mais, nous voulions donner aux utilisateurs d'Amiga plus que la version originale ne l'a fait aux utilisateurs de Pc et Mac. Ainsi, nous avons deux versions: une version AGA, et une pour cartes graphisques. Myst original utilise la même palette de 256 couleurs à travers un niveau. La version carte graphique Amiga en affiche 16 millions ! De plus, pour la verion "normale" AGA, nous avons converti les images d'une manière différente. Ainsi, chaque image aura sa propre palette de 256 couleurs. C'est mieux sur AGA que sur l'original !

ANEWS: A propos de la liste de souhaits pour les conversions, avez-vous déjà contacté certains éditeurs Pc ?

AP: Cette liste sur notre page Web est une superbe idée qui nous permet de savoir exactement quels jeux les Amigaistes voudraient voir sur Amiga. Nous avons déjà contacté des sociétés dont les jeux comptent parmi les plus populaires, et nous espérons avoir bientôt des nouvelles pour vous. A propos des conversions, c'est quelque chose dont les utilisateurs d'Amiga avaient besoin depuis longtemps. Cela nécessite un processus de licence qui implique que notre société (PXL Computer) fasse une offre à la société concernée. En général, ça consiste en un achat cash des droits actuels, plus des royalties pour chaque copie vendue. Comme c'est assez cher, c'est très risqué, mais cela pourrait marquer un grand coup pour le retour de l'Amiga sur la scène des jeux vidéo.

ANEWS: Le Power PC dans un Amiga, c'est bien, mais techniquement, il va falloir passer par le lent bus de l'AGA. Comment allez-vous faire ?

AP: A partir de Myst, tous nos futurs titres seront optimisés pour Power PC et cartes graphiques. C'est dû au fait que l'AGA est maintenant obsolète, et trop lent pour la plupart des jeux modernes. Nous allons encore le supporter pendant un moment, mais nous regarderons à l'avenir à ne supporter que les cartes graphiques. Des cartes comme la CyberVision 3D et la Picasso IV offrent un important boost graphique à l'Amiga, et nous laisseraient beaucoup plus de liberté. Ce serait très important pour n'importe quelle grosse conversion. Pour le moment, AGA et PPC combinés pourraient permettre de lancer quelques grands jeux, mais bientôt les utilisateurs devront upgrader leur capacité graphique. Nous n'avons jamais supporté l'AGA NTSC, et probablement ne le ferons nous jamais. Pour Capital Punishment, il était impossible de passer en NTSC, vu que notre code était 100% pour des Amiga PAL. Myst quant à lui travaille dans des hautes résolutions (640x480 ou 640x512), le NTSC est donc exclu.

ANEWS: Un commentaire sur Gateway 2000?

AP: Nous ne pouvons faire aucun commentaire officiel sur eux, vu que nous n'avons pas encore toutes les informations. Il semble quand même que ce soit une grande chose pour l'Amiga, et nous en sommes très satisfaits. Nous espérons avoir enfin une bonne filiale qui s'occupe bien de l'Amiga. En regardant le passé de Gateway dans le marché Pc, il semble qu'ils prendront soin de l'Amiga.

ANEWS: Un dernier mot pour les joueurs ?

AP: Nous voudrions remercier tous les joueurs sur Amiga de rester sur le meilleur ordinateur. De plus, nous remercions tout ceux qui ont acheté Capital Punishment, et qui achèteront nos futures productions. Nous continuerons de supporter les joueurs Amiga avec les meilleurs jeux, et nous ferons revenir la force des jeux Amiga. Pour les toutes dernières infos ou pour des suggestions, visitez notre page Web:

www.clickboom.com

et **info@clickboom.com**

ANEWS: Merci d'avoir répondu malgré votre travail. A bientôt ! ■

Lightwave
par le Net

On fait le point...

Chose promise, chose due. Voici le compte rendu de deux groupes de news consacrées à Lightwave. Je vous ai fait une petite synthèse des quelques 1000 messages postés ce mois ci sur "comp.graphics.apps.lightwave". Ces informations n'ont pas été vérifiées et vous sont livrées en l'état. N'hésitez pas à participer à ce groupe si vous rencontrez un problème particulier avec Lightwave car la réponse vous sera apportée. Vous trouverez également l'image du mois sélectionnée sur "alt.binaries.lightwave" sur un ensemble d'images de grande qualité.

Enfin, n'hésitez pas à me faire part de votre intérêt ou désintérêt pour cette rubrique.

comp.graphics.apps.lightwave

Ce groupe de discussion représente le carrefour et le point de rencontres des utilisateurs de Lightwave, toutes plate-formes et toutes nationalités confondues. L'utilisation de l'anglais est obligatoire et son emploi plus que conseillé. Ce mois-ci j'ai fait le tour de près d'un millier de news postées et vous en livre la primeur. Un comparatif entre Lightwave, Softimage et 3D Studio Max a été réalisé. Evidemment pas de vainqueurs (balle au centre) mais les avantages de chaque soft ont été mis en avant avec parfaois la mise en avant d'une complémentarité entre Lightwave et Softimage.

Un utilisateur souhaitant savoir si l'on pouvait noter une accélération des preview avec la carte Matrox Mystique a fait couler beaucoup d'encre. Il semble que cette accélération soit plutôt notable en Open GL sous Windows NT que sous W95. Un utilisateur recommande une Fire GL1000 munie de 8 MO et parait-il au même prix.

Du matériel est même à vendre (Toasters et même un Raptor à 8000 dollars). Un amigaïste informe de la reprise d'Amiga par Gateway 2000, encourage à patienter et incite à ne pas upgrader vers une autre plate-forme. Puisse-t-il être entendu.

On apprend aussi que Metrografx a effectué le portage de Sparks sur Mac.

Beaucoup ont aussi cité l'éventail des avantages à utiliser une tablette graphique avec Lightwave. De nombreux plugins sont présentés. Ainsi "Surface Effectors" a pas mal alimenté les conversations (SE/DSFX 1,1). Celui-ci permet "d'animer" les surfaces de fort belle manière en créant des enveloppes pour tous les attributs de surface. A son sujet, la revue "NewTeknique" précise : "un plugin pour Lightwave qui devient de suite indispensable". Mais le grand intérêt reste à mon avis le jeu de questions-réponses. De nombreuses techniques sont ainsi abordées et les meilleurs utilisateurs américains n'hésitent pas à monter au créneau pour apporter leurs solutions aux problèmes posés. Dans un prochain numéro, je tenterai de relater une question et une réponse qui me paraîtra intéressante. Ce mois ci, certains cherchaient à créer des effets de bulles sous-marines, (voir tuturial sur "http://rainbo.com/people/tindall").

D'autres cherchaient à donner une démarche humaine à leurs robots. De nombreux sîtes où l'on peut charger des objets ou des plugins sont aussi cités.

La boutique Lightwave

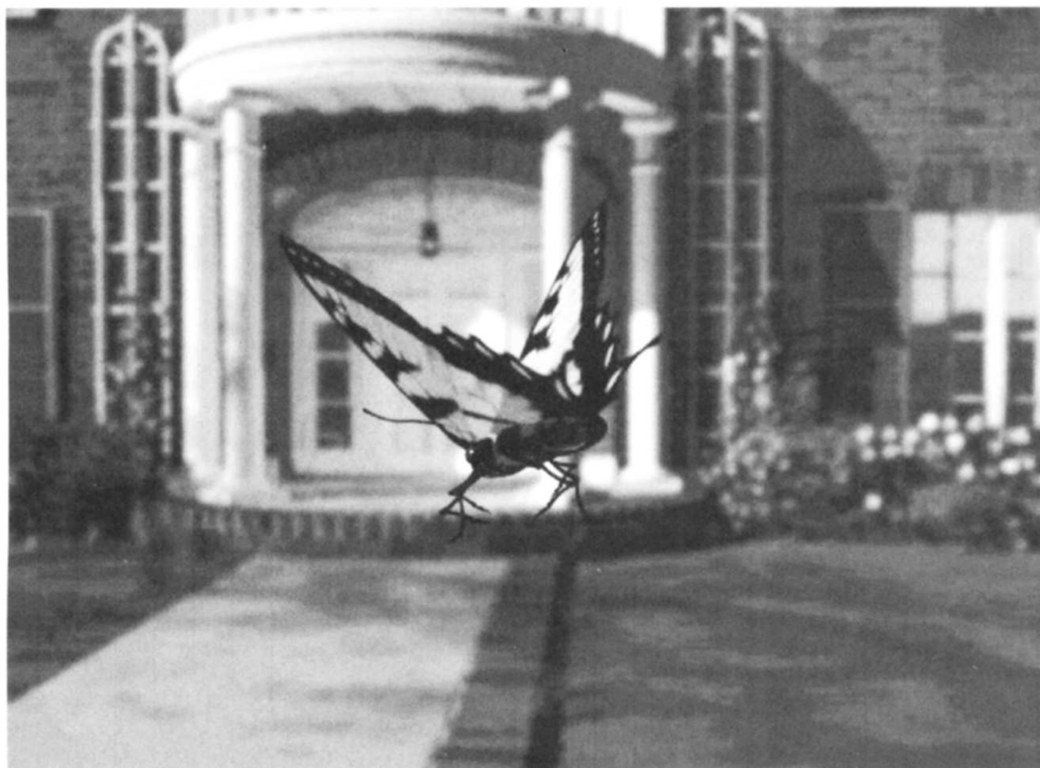
Il ne s'agit pas d'une nouvelle rubrique mais de la rubrique "Lightwave par la main" rebaptisée "la boutique Lightwave". En effet, la société AGMO a décidé d'offrir aux utilisateurs de Lightwave toute une panoplie de produits tournant autour de ce merveilleux logiciel de 3D. Ainsi, nous ferons la présentation dans les mois qui viennent de différents produits: livres, cassettes vidéo ou CD Rom.

Ce mois-ci je vous présente un superbe livre: "Lightwave Power Guide".

Lightwave Power Guide

Ce livre de 550 pages, écrit par Dan Ablan pour les éditions News Riders, impressionne par le soin apporté à sa réalisation. Le recto de la couverture utilise une superbe image de l'auteur tandis que le verso expose les dix étapes de la création de cette image. Très origi-

J'en dresserai un inventaire dans un prochain numéro. Je vous retrouve à la rentrée avec plein de nouvelles de Lightwave. ■



"L'heureux lauréat" du mois nous vient des Etats Unis et se nomme : ***Mickael J. Noble***. Cet utilisateur professionnel de Lightwave 5 travaille sur Silicon Graphic Indigo 2 Extreme et a eu la gentillesse de me répondre. La scène réalisée est composée de 300000 polygones. Excusez du peu...

Même les briques de la maison sont de la vraie 3D. J'ai repassé un mail à l'auteur pour obtenir un peu plus de précisions sur ses activités mais je n'ai pas obtenu de nouvelle réponse avant le bouclage de la revue. Je ne manquerai pas de vous en donner d'autres dans le prochain numéro avec bien sûr une nouvelle image et la présentation d'un nouvel artiste.



nal. Il est de plus vendu avec un CD regroupant toutes les scènes, objets, images abordées et de superbes démos de Sparks (hélas en AVI). L'auteur n'est pas un inconnu puisqu'il a écrit dans Lightwave Pro et Video Toaster User et a créé sa propre société à Chicago (AGA Digital Studios).

Au cours des 3 premiers chapitres, Dan Ablan vous fait découvrir tous les outils du modeleur avec une approche très didactique. De nombreux exercices permettent de se familiariser avec les opérations booléennes et aux MetaNurbs par exemple.

Le chapitre 4 est consacré au layout avec une étude appronfondie des techniques d'animation (bones, cinématique inverse...)

Le chapitre 5 aborde l'animation par la réalisation d'un exercice complet.

Le chapitre 6 est réservé à des exercices (création de logos et d'un moniteur). On entre dans le vif du sujet avec les chapitres 7 et 8 avec des exercices de haute tenue: création du tornade par exemple. L'ensemble est bien entendu illustré de fort belle façon à grand renfort de captures d'écrans et images.

Le chapitre 9 a pour but de vous faire maîtriser les différents aspects de "l'animation de caractères". (expression du corps humain avec manipulations de bones). Si vous suivez bien les conseils, vous allez créer un combiné de téléphone qui va se mettre à danser la samba...

Le chapitre 10 est consacré aux plugins et aux ressources de Lightwave. Au fil des pages, vous découvrirez WaveFilter, les plug-ins de MetroGrafx (Sparks, Fiber Factory et les MotionMaster), ceux de Blevins Enterprises (VertiLectric, VertiSketch) ou encore ceux de Prem Subramanyam (Surface Effector) de CineGraphics et de Positron Publishing (MeshPaint 3D). Vous trouverez aussi les références des revues et des cassettes vidéos consacrées à Lightwave.

Le chapitre 11 (appelé "Outside the computer) vous explique comment utiliser vos images, soit pour l'impression, soit pour le film et la vidéo grâce au PAR ou au PVR.

Le chapitre 12 vous explique comment gagner votre vie avec vos images

Le treizième et dernier chapitre est plus futuriste et effectue une projection sur l'avenir. Une part importante est consacrée à Lightwave et Internet (j'ai déjà vu ça quelque part) : les sites les plus importants et les meilleurs adresses sont communiqués.

Conclusion

Je n'irai pas par quatre chemins. Ce livre est un régal et il y a de grandes chances pour qu'il ne reparte pas chez AGMO, tellement j'ai envie de me l'offrir pour la fête des pères. Il est exemplaire de clarté par ses nombreux exercices haut de gamme remarquablement illustrés. La seule petite limitation, c'est la présence sur le CD d'animations au format AVI qui méritent pourtant d'être vues (démos de Sparks et animations des exercices abordés). Le CD est lui aussi fort intéressant avec tous ses objets et scènes qui méritent bien une étude approfondie. Ce livre est pour moi le meilleur des livres sur Lightwave que j'ai pu avoir entre les mains à ce jour. Je vous retrouve à la rentrée avec à priori la présentation d'un autre livre très prometteur de 700 pages (LW 5 Character Animation)

Lightwave Power Guide
Distributeur: en VPC chez AGMO
Prix: 400 F

Tutor Vision: votre tuteur pour Lightwave...



Quelques jours avant le bouclage d'Amiga News voici que m'arrive TutorVision, un CD interactif pour Lightwave gentiment mis à disposition par Agmo. Voilà qui promet et il aurait été dommage d'attendre la rentrée pour vous le présenter. Ce CD, réalisé par David Warner pour le compte de Lightspeed, a l'avantage d'être multi-plateformes et compatible Amiga (68040, AGA, 8 MO Ram nécessaires), PC (Pentium avec 16 MO de Ram sous W95 ou NT) et DEC. Cependant, si vous lisez le fichier "Read me" destiné à l'Amiga vous lirez ceci : "la version Amiga de Tutorvision 3D est tout à fait différente des versions PC et Dec... Si je n'avais pas été un fanatique de l'Amiga, il n'y aurait pas eu de version Amiga de TutorVision en raison de la situation actuelle de l'Amiga." et l'auteur de poursuivre avec un méa-culpa. Celuici regrette que sa version Amiga soit inférieure aux autres versions et s'engage à en réaliser une autre pour Amiga si la solution s'arrange. Il promet même de rembourser les utilisateurs Amiga qui ne seraient pas satisfaits (marché américain). Voilà qui est troublant d'honnêteté et de sincérité. De fait, quand j'ai commencé à regarder la version Amiga j'ai trouvé qu'elle était fort intéressante, mais j'ai sauté au plafond quand j'ai découvert la version PC.

L'essentiel est totalement utilisable sur Amiga mais la version PC est totalementinteractive avec ses boutons, et plus complète. Sur Amiga vous lancez les différents tutorials (6 présents sur ce CD comme pour les autres versions). Ceux ci se présentent sous la forme de fichier AVI qui sont exécutés par Xanim (présent sur le CD) et sont joués sur votre écran un peu à la façon de "Buddy System" pour Imagine. C'est du grand art et très pratique pour apprendre à gérer au mieux les différentes fonctions de Lightwave. Vous apprendrez ainsi à créer une éclipse ou l'explosion d'un vaisseau spatial, etc. Vous trouverez également sur ce CD une foule d'images réalisées sur Lightwave, des textures, six travaux pratiques sous la forme de textes et les trois mois de la mailing list Lightwave (mai à juillet 96). La version Amiga est intéressante mais hélas nettement moins fournie que la version PC.

Voici une description de cette dernière.

Au lancement du CD, apparaît un écran noir, une explosion et le logo de TutorVision, puis l'écran principal de TutorVision. Ce menu vous propose des boutons qui vous permettent d'entrer dans les sous-menus :

video-tuturials (3 heures de vidéo intéractive), 6 text tuturials, 9 questions-réponses à Alan Chan (avec une petite vidéo où l'on voit A. Chan), product showcase (ici sont présentés les livres, les CD, les plugins, les softs et les cassettes dédiés à Lightwave), animator showcase (présentations d'animations de bonne facture), Objets et images et la mailing list. Avec les six boutons, vous pouvez naviguer au travers des menus et sous menus présents (un petit bruitage accompagne chaque changement). A tout moment vous pouvez revenir en arrière. C'est surtout le "video tuturials" qui présente le plus d'intérêt. Chaque exercice est accompagné d'une petite fenêtre jouant l'animation à réaliser et des boutons permettant de démarrer le cours.

Conclusion

Un très beau CD, un super CD même. Je pense que l'acquisition de ce genre de cours est indispensable à qui souhaite vraiment décoller avec Lightwave. On regrettera bien sûr que la version Amiga soit un peu bridée mais la présence de versions multi-plateformes sur ce CD est un gage de pérennité et de courage de la part de l'auteur. Celui-ci précise en effet que l'Amiga constitue sa plateforme préférée et croise les doigts pour l'avenir de l'Amiga...

Thierry Lamblot

TutorVision
Distributeur: chez AGMO
Prix: 650F en VPC

Inside Out une plaisanterie... ou l'Amiga du futur?

A l'expo "World of Amiga", en Mai, un certain Mr Mick Tinker a devoilé aux personnages sélectionnés du monde Amiga - et à l'équipe américaine de Gateway 2000 - un produit pas comme les autres: un Amiga sur une carte PC.

Ce même Mick Tinker a récemment annoncé sur son site Web que sa société, Index Information, est en train de développer un nouvel ordinateur Amiga, l'InsideOut (en français cela veut dire "à l'envers").

Une blague? Il semblerait que non. Mr Tinker a déjà inventé d'autres produits Amiga, essentiellement dans les domaines de formation et de multimédia, et 7000 unités sont en opération en Europe et en Amérique Latine, totalisant jusque là quelques 40 millions d'heures de service.

Mick Tinker et sa société sont actuellement en train de négocier des licences avec Amiga International. Ce dernier a déjà annoncé son intention de fournir des licences Amiga "rapidement et facilement". A Petro de jouer.

Tinker nous a impressionné par son sérieux et par son approche terre-à-terre des problèmes actuels de l'Amiga et les possibles façons de s'en sortir. Le texte qui suit a été écrit par un Allemand, Martin Heine, qui donne son avis sur les chances de cet "ordinateur à l'envers".

Certains observateurs suppose que la cible de Petro est la même que celle d'A.T. - c'est-à-dire une machine bas de gamme comme le 'Walker' dont personne ne veut (ni les utilisateurs de Power-Amiga, ni les jeunes 'PC-Gamers')... ?

A mon avis, nous n'avons pas besoin de machines 680x0 bas de gamme (à comparer aux ordinateurs récents, non pas aux Amigas existants !) - nous avons besoin en premier lieu d'une machine dont on peut parler aussi bien dans les magazines d'information générale que dans les magazines d'informatique, afin de dire au public que "l'Amiga est de Retour".

Pas assez de temps

Je sais que nous n'avons pas assez de temps pour faire un miracle. Même la 'A\Box' arriverait trop tard pour amorcer le Retour (si GW2k et P5 avaient seulement l'intention de coopérer). Et le 'One' de PIOS... - et bien, combiné avec 'pOS', il serait à mi-chemin de ce que l'on pourrait appeler 'Amiga'. Quand bien même ils seraient capables d'avoir un prototype qui marche ce mois-ci, de l'eau coulerait sous les ponts avant que les machines de préséries soient disponibles, du temps passerait encore pour mettre au point les derniers réglages et encore un peu de temps pour amener les machines de série sur le marché. Et 'pOS' ? Quand la version PPC sera-t-elle prête ??? Je suis sûr qu'en juillet, on ne verra que la version 680x0. Je n'ai pas envie d'acheter ma BeBox-CHRP cette année et mon OS l'année prochaine.

S'il y a une solution pour A.I., en tenant en compte que ni un 'jouet-Walker' ni une 'transAm' ne sont des directions sérieuses, ce ne SERAIT qu'Index. Je n'en sais rien, car ils font la grosse erreur de joueur aux 'X-Files'. Mais si leur machine 'InsideOut' tient ses promesses, ELLE pourrait être l'Amiga 5000 que nous sommes désespérés d'attendre et - en se référant à Index, être disponible avant Noël.

Alors, Petro, s'il te plaît, ne fais pas ton chemin sur ton propre patchwork de technologies dépassées. Montre l'InsideOut comme le nouvel Amiga, car on dirait que c'est la seule chose que tu peux montrer au public sans être raillé.

Ce que l'on sait de l'InsideOut

J'ai regroupé à la suite tout ce que je sais de l'InsideOut. :

1) Informations dispensées sur leur propre site Web:

- InsideOut Une nouvelle génération d'ordinateurs Amiga haut de gamme.
- Le projet InsideOut va lancer une nouvelle gamme d'ordinateurs Amiga avec des performances exceptionnelles et un grand choix de performances, mais avec la possibilité d'extensions bon marché. La partie hardware est terminée. Cependant, nous avons encore 2-3 mois de travail sur la partie software. Les caractéristiques de la machine sont les suivantes:
- Compatible avec toutes les applications Workbench standard.
- Performance de classe Processeur RISC.
- Système graphique avec accélération Hardware 64/128 bits et accélération 3D en option.
- Résolution maximum au-dessus de 1280x1024 en 24bits true-color.
- Bus PCI.
- Drivers disponibles pour la plupart des cartes PCI.
- Support réseaux TCP/IP, NetBIOS, etc.

2) Réponses de Mick Tinker de Index, réexpédié à la mailing-list dédiée au PIOS-One:

Q: Est-ce que l'InsideOut tire sa compatibilité d'un portage de UAE ?
Non.

Q: Quel CPU utilise-t-il (StrongARM, PPC, MIPS, etc.) ?
Je ne divulguerai pas cette information pour le moment. En tout cas, c'est un CPU très rapide.

Q: Quand sera-t-il disponible, et à quel prix ?
Dans 3 à 6 mois. Cela dépend de nombreux facteurs extérieurs. Mais certainement disponible pour Noël.

Q: Combien de fois la machine standard sera-t-elle plus rapide qu'un Amiga 030 avec une PicassoII ?
Elle sera plus rapide :)

Q: Même en exécutant du code existant ?
Question intéressante, réponse intéressante... Elle exécutera les *applications* plus vite. Certaines parties de l'application tourneront considérablement plus vite, d'autres seulement un peu plus vite.

Q: Allez-vous ajouter le support CyberGraphX ou Picasso96 au système graphique ?
Il supporte déjà la plupart des cartes graphiques PCI, et n'a par conséquent pas besoin d'ajout pour les cartes graphiques Amiga. Le bus PCI est également considérablement plus rapide que le Zorro3 (132Mo/s contre 25Mo/s). Il y a donc une augmentation substantielle des performances.

Q: Je ne parle pas des /cartes/, je veux dire: comment le RTG fonctionne-t-il ?
Il n'utilise aucun des systèmes cités.

Q: Sera-t-il disponible en version de base, c.-à-d. seulement la carte mère avec l'OS et une carte graphique (c.-à-d. le stricte minimum, puisque j'ai déjà le reste :)
Non, l'InsideOut rentre dans les points d'ancrage standard d'une carte mère PC (baby-AT & ATX). Il entre donc dans n'importe quel vieux boîtier de PC. Il utilise également un clavier PC standard. Au début, il sera vendu comme un système complet, puis nous sortirons peut-être une version de base par la suite.

Q: Est-il compatible avec des applications DOS ?
Oui, il pourra exécuter des programmes DOS.

Q: Vous parlez d'Amiga DOS ou de MSDOS ? :-)
Les deux, nous avons supposé que les utilisateurs haut de gamme voulaient une machine qui ferait non seulement les choses plus vite, à une résolution plus grande et avec plus de couleurs, mais aussi un plus grand nombre de choses.

Q: Exécutera-t-il plusieurs autres OS, c.-à-d. s'il est à base de PPC, pourra-t-il exécuter BeOS ?
Oui.

Q: Ajouterez-vous un compilateur C/C++ avec afin de compiler des programmes en natif ?
Pas en standard. Cependant, le côté logiciels est en train d'être épuré. Pas d'autres infos pour le moment.

Q: Avez-vous l'intention de porter dessus des logiciels vous-même ?
"Wait and See".

Q: Le support IDE ou SCSI sera-t-il sous forme de cartes PCI plutôt que d'être intégré à la carte mère ?
L'interface IDE sera intégrée à la carte mère, l'interface SCSI optionnelle en carte PCI.

Q: Y aura-t-il le support de lecteur de disquette "à la Amiga", ou bien les utilisateurs devront-ils convertir les disks à l'aide de DMS, puis les décompresser sur un périphérique RAD ?
Il supportera les disks Amiga, d'abord en DD, puis en HD. Cependant, il est possible (et préférable) que nous supportions les disks HD dès la sortie de la machine.

Q: Sera-t-il possible d'accéder directement à la partie Hardware, c.-à-d. le support RTG pour certaine cartes graphiques (en utilisant CGF ou P96), le support AHI, SCSI.device pour les cartes d'E/S fournies, etc. ?
Oui.

Q: Le nom de la machine et la ligne "performance de classe Processeur RISC" fait penser à une machine Intel exécutant UAE. Est-ce vrai ?
Non.

Q:' Non' au processeur Intel, 'Non' à UAE, ou 'Non' aux deux ? :-)
Je ne veux pas apporter d'eau au moulin des spéculations sur le processeur en répondant 'Oui' ou 'Non'. Mais je peux dire 'Non' à UAE.

Q: Etes-vous en pourparlers direct avec GW2k/A.I. en ce moment ?
Oui.

Traduction par Diego Bravo

L'ADN dévoile enfin ses secrets

70% de commentaires !

Pendant de nombreuses années, les biologistes moléculaires sont restés perplexes devant le fait qu'une portion très faible de l'ADN d'un organisme vivant est utile.

Aujourd'hui, j'ai résolu le mystère (écrit Paul Maskens).

La raison pour laquelle seulement 30% de l'ADN humain est utile est que les 70% restant sont des commentaires! Une fois que l'on a décodé un génome humain lambda, son contenu débute comme suit:

```
/* ADNHUMAIN.H
* Génome Humain
* Version 2.1
* © Dieu
*/
/* Historique des versions:
* 01-00-0000 00:00  1.0  Adam.
* 02-00-0000 10:00  1.1  Eve.
* 03-00-0000 02:11  1.2  Ajout du code pénis à la version mâle.
*                        Un peu brouillon --
*                        A réécrire plus tard pour le rendre plus clair.
* 12-03-0017 03:14  1.3  Ajout de commandes de sexe en plus à 'male.h'; ai
*                        récupéréle code de 'ADN_elephant.h'.
* 03-10-0145 16:33  1.4  Suppression de la queue.
* 31-00-1115 17:20  1.5  Ai raccourci les avant-bras, et agrandi la boite
*                        crânienne.
* 20-08-2091 13:56  1.6  Ajout des pouces opposés à la routine mains().
* 09-04-2501 14:04  1.7  Améliorations cosmétiques mineures -- ai noirci la
*                 couleur de la peau pour qu'elle corresponde à mon image.
* 12-07-2909 02:21  1.8  Dentition inapropriée; ai ajouté des dents de
*                        "sagesse" en plus. Penser à rendre la mâchoire plus
*                        grande pour compenser.
* 31-12-4501 14:18  1.9  Augmentation de la taille moyenne.
* 12-02-5533 17:09  2.0  Ai ajouté l'option homo(sexuel) à cause de la
*                   surpopulation, afin de ralentir son accélération.
* 04-11-6004 16:11  2.1  Index rétréci pour qu'il soit à la taille du trou au
*                        centre d'un CD.
*/
   /* Définitions standards
   */
   #define SEXE        male
   #define TAILLE 1.84
   #define POIDS   68
   /*    Inclu les traits de caractère hérité des fichiers ADN parents.
   *     Les fichiers doivent être préprocessés par le programme
   *      MENDEL afin  d'avoir les bonnes caractéristiques d'héritage.
   */
   #include "mere.h"
   #include "pere.h"

   #ifndef PERE
   #warn("Père inconnu -- j'essaie de deviner")
   #include "batar.h"
   #endif
   /* Mise en place des variables et fonctions spécifiques au sexe.
   */
   #include <sexe.h>

/* Code bordélique -- Je réécrirai le tout et l'inclurai dans une librairie
*                            propre dans quelques temps.
*/
struct parties_genitales
{
#ifdef MALE
Penis *jt;
#endif

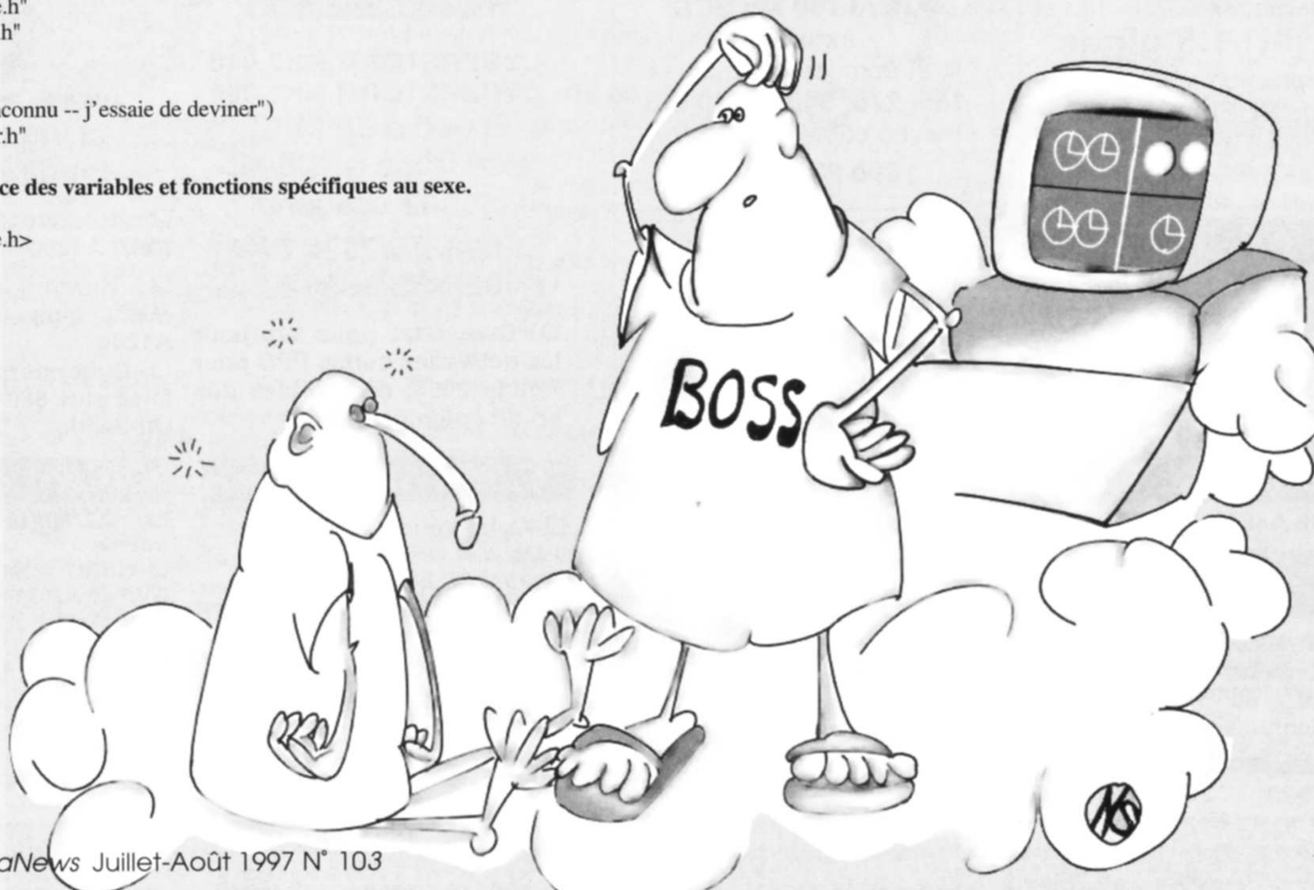
#ifdef FEMELLE
/* point_G *g;            Retiré pour cause de debugging */
Vagin *p;
#endif
}

/* Routine d'initialisation du Bootstrap -- appelée avant la duplication de
* l'ADN.  Allocation des buffers et mise en place des pointeurs de fichiers
* des protéines.
*/
ADN *zygote_init(Spermatozoide *, Ovule *);

/* CODE D'INITIALISATION PRINCIPAL
*
* Renvoie les structures contenant les phénotypes préprocessés pour que
* l'organisme les montre à la naissance.
*
* J'améliorerai la sortie plus tard pour qu'elle soit moins crade.
*/
Caractéristique *table_phenotype(Identifiant *i);
===
.etc.
```

[Notez que Dieu programme en C, qu'il utilise des tabulations de 3 espaces et des commentaires du type /* */]

[Traduction de l'anglais par Diego Bravo]



ANIMATION: le discours de la méthode

De plus en plus profond ...

Soyons cartésiens jusqu'à l'os, ces mois d'été, car nous allons être débordés par les méthodes.

Un des merveilleux atouts de Real 3D est cette richesse de méthodes d'animations qui peuvent inclure les lois de la dynamique, de la cinématique et de la gravitation universelle.

C'était prévu depuis le mois dernier, je voulais présenter ces méthodes aux non-realeurs pour tenter de les attirer vers notre logiciel aux plantureux appâts d'une part, et de nous faire un guide facile à consulter et à inclure dans notre classeur (pour les plus anciens d'entre nous, puisque maintenant le manuel est broché).

Ce qui était imprévu, c'était que je suis allé exercer mes talents picturaux à Hambourg, fort belle ville d'ailleurs, et que j'en ai profité pour rendre visite à Guenter Hagedorn - monsieur DID - le distributeur de Real pour l'Europe. Il m'a fourni le manuel de "Phenomena" enfin disponible (tout au moins pour PC) et je vais vous le présenter en avant-première car cela en vaut la peine.



Phenomena

Phenomena de "Delta Engineering", est un ensemble de méthodes orientées-particules, totalement écrit par le génial Alessandro Tasora.

Phenomena vient en deux versions, une PC et une Amiga. La version PC est déjà disponible, mais la version Amiga devrait arriver dans la deuxième semaine de juin. En attendant, je vais vous traduire les caractéristiques générales de chaque méthode pour vous mettre l'eau à la RAM. Le manuel, d'où je tire ces informations est vraiment très bien fait et très détaillé, avec des illustrations et des exemples. C'est vraiment un achat incontournable pour tout Realeur.

Les caractéristiques de Phenomena

Le produit se définit (à juste titre) comme le plus puissant, flexible et complet système d'animation de particules disponible sur ordinateurs personnels. Ce n'est pas un "Plug-in", c'est une partie de Real 3D qui a accès à la plupart des éléments de Real3D.

Phenomena est écrit en RPL, langage de pile interne et facilement compilable par Real, ce qui permet d'étudier ces méthodes, de les copier et de les adapter à ses propres besoins.

Puisque ces méthodes se confondent avec celles d'origine, une utilisation mixte permet des variations illimitées d'effets.

De plus, chaque objet de Real pouvant être considéré comme une particule, ces nouvelles méthodes ne se limitent pas à des effets atmosphériques. Il est facile de prendre des bulles ou des éléments géométriques simples pour réaliser des effets spectaculaires comme du feu, de la fumée, des torrents, de la neige et bien d'autres, mais on peut très bien définir comme particule une hiérachie entière déjà animée, comme par exemple un papillon battant des ailes ou n'importe quel système fixe ou en mouvement.

Le compagnon parfait de Phenomena est le plug-in "Enhancer" de chez Activa qui gère des particules 2D postcalculées.

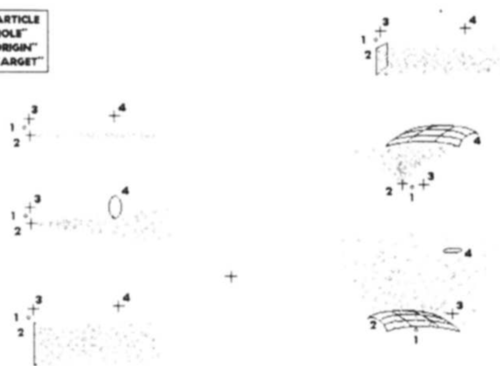
Phenomena et Enhancer ne sont compatibles avec Real qu'à partir de la version 3.5.

Les méthodes de Phenomena

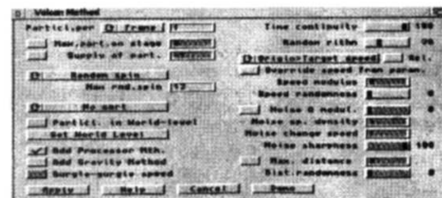
Volcan

Crée des flots de particules de n'importe quelle nature, direction et forme. D'où l'utilisation pour simuler pluie, pulvérisation, jets d'eau, tirs de boulets, essaims d'abeilles et bien d'autres.

La méthode utilise quatre paramètres: la particule modèle, la surface (ou la ligne ou le point) d'où les particules vont être générées, l'origine du vecteur de vitesse et l'extrémité de ce vecteur.



Volcan Effect



Volcan Window

Ces deux derniers paramètres ne doivent pas nécessairement être deux simples points; si le second est, par exemple, un disque, le flux sera conique, etc... Chaque paramètre est en réalité un objet 3D réel. Vous pouvez le voir et l'éditer dans les fenêtres "View" et vous pouvez l'animer à l'aide d'autres méthodes. Par exemple, nous pouvons animer le dernier paramètre (la direction du vecteur vitesse) avec une méthode "Path" ou "Keyframe", si nous voulons rediriger le jet, ou bien, nous pouvons déplacer les quatre paramètres pour simuler un avion dont la mitrailleuse crache des centaines de balles.

A l'instar des autres méthodes de Phenomena, "Volcan" possède une fenêtre d'édition où nous pouvons entrer des paramètres numériques, utiliser des curseurs, des boutons et des nombres. Nous pouvons choisir le nombre de particules générées par image ou par seconde. Le montant maximal de particules générables, le montant maximal de particules tolérées dans la hiérarchie, le "spin" (rotation) des particules (aucun, aligné à la vitesse, aléatoire avec une valeur de départ), le facteur de continuité temporelle, l'aléatorisation du rythme, les caractéristiques de la vitesse (avec un éventuel facteur aléatoire), le modèle de la vitesse initiale (par défaut, exocentrique, explosive, exsudante ou perpendiculaire), la distance maximale de parcours d'une particule (avec un pourcentage d'aléatoire), un "tri" éventuel de différentes particules d'une autre hiérarchie (par exemple pour créer une fontaine de fleurs 30% bleues, 30% rouges et 40% jaunes).

Tous les gadgets numériques acceptent également des formules (même les plus sophistiquées du genre Ln(10+sin(23-t)). Vous pouvez moduler la vitesse et/ou la quantité de création à l'aide d'une fonction fractale de bruit (Noise). Vous pouvez choisir la vitesse du bruit, sa taille, son nombre d'octaves, son acuité et son intensité, etc... Vous pouvez l'utiliser pour obtenir des effets d'intermittence comme des gargouillements, mais, puisque cela fonctionne dans l'espace également, vous pouvez concevoir des surfaces qui transpirent plus à certains endroits qu'à d'autres et voir ses zones d'exsudation se déplacer sur la surface.

Gravity (gravite)

Un moyen facile de faire choir les objets.

Il est possible de sélectionner des accélérations "maison", autres que la gravité terrestre, mais il y a les valeurs de toutes les planètes du système solaire.

Trails (sillages)

Crée automatiquement des sillages ou traînées de particules derrière un ou plusieurs objets en mouvement. Exemple : nous pouvons créer une explosion de dix particules avec "Volcan", "Trails" ajoutera des centaines d'autres petites particules, comme les étincelles d'un feu d'artifice. Vous pouvez contrôler le "montant de particules par espace parcouru", l'angle du cône de la traînée, la réaction du jet, l'aléatorisation et beaucoup d'autres.

Boundary (frontière)

Cette méthode peut être utilisée pour de nombreux effets. Son principe est d'intercepter les particules entrant en collision avec un objet donné (de quelque nature qu'il soit). Elle peut

avoir trois manières d'opérer sur les particules entrant en collision: elle peut les éliminer, les déplacer dans d'autres hiérarchies (hyperespace), ou les figer sur la surface. Dans le dernier cas, si la surface se déplace, les particules collées suivront le mouvement. Vous pouvez définir un pourcentage de filtrage, afin de permettre à certaines des particules de traverser la surface tandis que d'autres entrent en collision. L'exemple le plus simple d'utilisation de cette méthode est pour simuler un plancher.

Reflect (réflection)

Intercepte les particules entrant en collision avec une surface et les fait rebondir en arrière. Vous pouvez définir le pourcentage pour la direction de rebondissement, le coefficient d'élasticité, le coefficient de friction. Vous pouvez émuler également un comportement de "réfraction", pour, par exemple, simuler le trajet d'un rayon lumineux à travers des lentilles à l'aide d'un faisceau cohérent de particules.

Splash (éclaboussement)

Cette méthode offre beaucoup de possibilités, mais son usage le plus simple est la création d'éclaboussures quand les particules percutent une surface liquide.

Vous pouvez définir l'angle du cône d'éclaboussure, son affaissement, sa taille, son acuité, le nombre de gouttes, leur irrégularité aléatoire, leur vitesse, etc... C'est avec "Splash" que vous pouvez créer d'autres effets intéressants tels que des explosions de balles percutant des objets fragiles, etc...

De plus, vous pouvez l'utiliser pour déclencher des "événements" liés aux impacts, comme par exemple, vous pouvez jeter des graines sur le sol qui vont se transformer aussitôt en fleurs qui vont se mettre à pousser.

Fan (ventilateur)

C'est le ventilateur classique: vous pouvez créer des cascades de particules à L'aide de "Volcan" et "Gravité" et plus tard utiliser "Fan" pour chasser les gouttes qui passent dans le courant d'air. Vous pouvez définir la densité de l'air, la vitesse du courant d'air, le facteur de charge aérodynamique (Cx) et d'autres, afin d'obtenir un effet physiquement correct.

Turbolence (turbulence)

Cette méthode est destinée à simuler des flammes, du feu, de la fumée, et bien d'autres choses zencore. Plusieurs modèles physiques sont proposés pour différents genre de turbulences. La turbulence peut être redimensionnée et déplacée durant l'animation.

Brownian (brownien)

Ceci simule le mouvement désordonné de particles lumineuses en suspension dans un milieu liquide. Il est possible de définir la quantité de déplacement, la vitesse de turbulence, le nombre d'octaves.

History (historique)

Celle-ci est une des méthodes majeures: elle supprime les vieilles particules atteignant un âge donné avec un pourcentage aléatoire. Elle peut en outre modifier la couleur, la transparence et la taille des particules au long de leur vie.

Exemple: vous pouvez créer un feu et utiliser "History" pour changer progressivement leur couleur de jaune (à la base des flammes) à rouge et finalement à gris (au sommet, pour la fumée avec une plus grande transparence).

Dynamite

Fait exploser un objet en composants, donné le montant d'explosif (par exemple le poids de TNT employé), la position de la charge, le maximum de propagation de l'onde de choc, et le rayon de puissance maximale de déflagration. C'est aussi simple que de placer deux sphères dans une scène.

Starter (déclencheur)

On peut utiliser cette méthode pour définir des chorégraphies complexes. Imaginons que vous vouliez avoir cinquante fontaines qui démarrent leur jet en séquence (vous utiliserez une méthode "Volcan" pour chacune). Pour définir leur ordre d'activation, vous auriez normalement dû travailler sur 50 lignes-temps, ce qui aurait été éprouvant (et sujet à erreurs). Grâce à "Starter", au contraire, vous pouvez définir un objet (par exemple une banale sphère, invisible en ray-tracing) et la déplacer avec une méthode "Path". Chaque fois que la sphère "touche" la base d'une des fontaines, celle-ci est activée.

Cette méthode peut avoir trois comportements: "toucher et démarrer", "toucher et arrêter", "activer pendant le contact". Vous pouvez définir des retards pour l'activation ou la désactivation, ce qui veut dire que les méthodes commenceront à faire leur effet après un certain laps de temps après qu'elles aient été atteintes par le "Starter". Il est également possible d'irrégulariser le laps de temps avec un pourcentage aléatoire.

Float (flotteur)

Simule le flottement des objets dans des liquides.

On peut définir la densité du fluide, sa viscosité, la gravité agissant sur le fluide, etc... (Selon le poids des particules, elles monteront ou descendront).

Cobra (extrusion)

Cette méthode crée des extrusions dynamiques, ce qui veut dire qu'elles sont effectuées pendant l'animation, par exemple pour créer le tracé d'un stylo sur le papier.

Vous pouvez choisir entre "une tranche par image", "une tranche par noeud de chemin d'extrusion", "nombre total de noeuds".

Note: vous pouvez avoir des tranches d'extrusion multiples, qui seront utilisées en séquences, (par exemple pour créer des formes organiques complexes comme des coquillages). Vous pouvez définir un facteur de rétrécissement et de torsion. Les tranches sont alignées automatiquement au chemin d'extrusion.

Flow (flux)

Cette méthode simule le flux d'un liquide sur une surface quelconque.

Elle peut utiliser également des surfaces concaves et même des objets booléens et possède de nombreux réglages.(friction, éparpillement, etc...)

Elle peut s'occuper du comportement de fluides sujets à des champs de force (gravité, turbulence, vent, etc...) même lorsqu'ils "coulent" sur une surface.

Jelly (gélatine)

Simule un système dynamique à ressort amorti. On peut l'utiliser avec les points d'une surface mesh pour simuler le comportement de gelée tremblante lorsque l'objet-parent se meut.

Squish (élongateur)

Modifie la forme des objets en mouvements en les allongeant selon la direction de leur vitesse. La quantité d'élongation dépend de la vitesse de l'objet-particule; vous pouvez définir une limite à cette élongation. Cet effet a été utilisé de longues années déjà dans les dessins animés, à cause de l'effet de "bougé" qu'il donne aux mouvements rapides.

RealNews - RealNews

IGOR

Allez vous promener du côté de chez Igor Posavec, vous en verrez plus sur ses merveilleuses créations artistiques que dans la petite vignette qui lui a été honteusement octroyée à la mise en page les mois derniers.
<http://www.cyware.com/Igor/>
<igor.posavec@mainz.netsurf.de>
C'est son site, il est tout neuf.

IRC

Chaque dimanche à partir de 19h00, heure française d'été, une heure plus tôt que d'habitude, toujours organisé par Lee Evans (levans@cio.net) <http://www.cio.net/home/levans>. De plus, certains utilisateurs ont décidé d'utiliser le canal dans la semaine. Comme Lee donne le statut complet à tout le monde, cela facilite les choses. Hope to see you on the R3D IRC channel Sunday 5pm GMT, 9am PST, 0pm EST
irc.dal.net port 6667 or 7000 #real3d

LE MOIS PROCHAIN

Nous étudierons le ciel, le soleil, la mer et le farniente. A la rentrée, je ne vous dis pas, ce sera une surprise, et pour moi aussi. Attention aux coups de soleil, réduisez la luminosité dans les préférences.

RPL

SRPL "t:macro.rpl" LOAD

Cette méthode dépend du texte RPL écrit en un programme d'une seule ligne

Paramètres	Le nombre et le type de paramètres dépendent de la méthode écrite en RPL et du tag SRPL.
Tags	SRPL
Variables	N'importe lesquels

NOISE

Produit un champ de bruit fractal affectant la vitesse et la rotation des particules.

Paramètres	Un coordsys (qui par sa taille définit la densité du champ de bruit.
Tags	VVEL VSPI IOCT IFLG
Variables	Aucune variable

ATTRIBUTES

Copie les attributs d'un objet à un autre pendant le temps de la méthode.

Paramètres	Echantillon 1. ses attributs sont copiés pendant l'application de la méthode. Echantillon 2. ses attributs sont copiés en-dehors de l'application de la méthode
Tags	Aucun tag
Variables	Aucune variable

SHRINK MAP

Cette méthode (dont le vrai nom est Shrink Wrapping permet de déformer un objet-mesh avec un objet CSG).

Paramètres	Centre (d'application) Combien (effet de redimensionnement de l'objet à déformer). Orig (conserve la forme originale) Contre (conserve la forme déformée)
Tags	ITRA IFLG
Variables	Aucune variable

SURFACE

Cette méthode, basée sur la détection de collision permet à un objet-cible de se déplacer le long d'une surface.

Paramètres	Un axe (de direction de gravitation) Une surface (de déplacement) Des liens à des points de friction de l'objet voyageur
Tags	Aucun tag
Variables	Aucune variable

AUTRES METHODES

Le champ reste ouvert pour programmer d'autres méthodes.

Trois méthodes sont ainsi livrées avec Real comme exemples de programmation :

ABS_PATH : Les objets sont englués sur une courbe.

CHAIN : Les objets sont placés équidistants sur une courbe.

WEIRD FORCE : Les objets (particules) sont affectés par des champs de force aléatoires.

EVALUABLE OBJECTS

Dans les méthodes ci-dessus, il est fait référence à des objets évaluables. Les objets suivants sont considérés comme évaluables : Offset, Axe,CoordSys, Ellipse, Ligne, Mesh, Squelette.

On peut rendre d'autres objets «évaluables» en leur ajoutant un tag SFOR ou SRPL.

Les variables qui peuvent être modifiées par l'utilisateur sont : a,b,c (pour la position) et i,j,k (pour la direction).

VARIABLES

T : temps courant
Res : résolution d'image
Frm : Numéro d'image

a,b,c : Vitesse
i,j,k : Rotation
x,y,z : Centre de gravité
t,u,v : Temps local de la méthode ou paramètres d'évaluation
m1,m2 : Masse
d : diamètre de l'objet ou de la sphère enveloppante.

f : valeur de la force
rnd : valeur aléatoire (entre 0 et 1)
o : adresse de l'objet
l : usage général 32 bits (L minuscule)
fx, fy, fz : usage général
s : distance
dt : temps entre 2 images
e : énergie cinétique de l'objet

EXEMPLE

Courte description de la méthode.

Paramètres	**PARAMETRES** à placer hiérachiquement sous la méthode
Tags	**TAGS** à rentrer éventuellement pour modifier la méthode
Variables	**VARIABLES RPL** (au cas où on veut programmer la méthode ou l'intégrer à un programme RPL.

PATH

Fait suivre un chemin à l'objet sélectionné.

Paramètres	Un chemin (courbe ou objet évaluable)
Tags	VPHS ISKE
Variables	**a,b,c** (mouvement relatif pendant dt) **dt** (intervalle temps) **t,u,v** (temps courant)

ROTATION

Pivoter l'objet sélectionné autour d'un axe.

Paramètres	Un système de coordonnées ou une forme géométrique quelconque.
Tags	Aucun tag
Variables	i,j,k (vitesse de rotation) I (0=normal, 1=autour du centre de gravité, 2=rotation du centre de gravité)

SWEEP

Rotation selon un chemin avec accélérations.

Paramètres	Un CoordSys (comme centre de rotation) Une courbe ou objet pour définir la rotation
Tags	VPHS
Variables	I (comme pour ROTATION)

SIZE

Redimensionnement de l'objet sélectionné selon un chemin.

Paramètres	Un CoordSys (comme centre de redimensionnement). Une courbe ou objet pour définir le redimensionnement.
Tags	Aucun tag
Variables	I (comme pour ROTATION)

STRETCH

Redimensionnement de l'objet selon un chemin sur chacun des axes.

Paramètres	Un CoordSys (comme centre de redimensionnement). Une courbe ou objet pour définir le redimensionnement.
Tags	Aucun tag
Variables	I (comme pour ROTATION)

DIRECTION

Déplacement le long d'un chemin avec orientation automatique.

Paramètres	Un chemin définissant le trajet et l'orientation.
Tags	VPHS ISKE
Variables	Aucune variable.

MOVE & DIR

Déplacement le long d'un chemin avec orientation séparée.

Paramètres	Chemin (ou objet) pour le déplacement. Chemin (ou objet) pour l'orientation.
Tags	VPHS ISKE
Variables	Aucune variable.

REAL 3D — METHODES . 2

Méthode	Description	Paramètre	Tags	Variables
CONTROL CURVES	Déplacement d'un objet selon deux points se déplaçant chacun sur un chemin	Deux chemins.	VPHS ISKE	I (le premier bit définit si l'objet est redimensionné entre les points de contrôle).
SIMPLE SKELETON	Attacher plusieurs objets sur une courbe (le squelette) qui, animée, déplacera les objets comme les perles d'un collier.	Une courbe(le squelette à ne pas confondre avec l'armature de cinématique)	VOFF VPHS SFOR SRPL ISKE	x,y,z (définissant les positions des objets sur le squelette)
SKELETON	Comme le squelette simple, sauf qu'à l'aide d'une seconde courbe, on peut également modifier l'orientation des objets	Une courbe pour la position. Une courbe pour l'orientation.	VOFF VPHS SFOR SRPL ISKE	x,y,z (définissant les positions des objets sur le squelette)
INV KINEMATIC	Déplace un squelette articulé en appliquant un chemin à son extrémité.	Un chemin.	VOFF SRPL SFOR VPHS IIND	a,b,c (coordonnées de l'extrémité).
MORPHING	Morphing entre modèles-clés.	Deux ou plusieurs objets-clés.	VOFF FKNO IMIT IFLG	Aucune variable
KEYFRAME	Morphing entre des positions-clés.	Un modèle original et diverses positions-clés représentées par des coordsys.	VOFF FKNO IMIT, IFLG VMOV, VSCA VROT, VSHE	Aucune variable
TRANSFORM	Transformation du temps à l'aide d'une courbe.	Axe ou coordsys (où la transformation s'applique) Courbe modifiant le temps.	Aucun tag	Aucune variable
WAVE	Onde longitudinale ou radiale parcourant les objets.	Axe ou coordsys Courbe ou objet définissant la forme de l'ondulation	Aucun tag	x,y,z position de la cible fx,fy,fz positions t,u,v temps courant

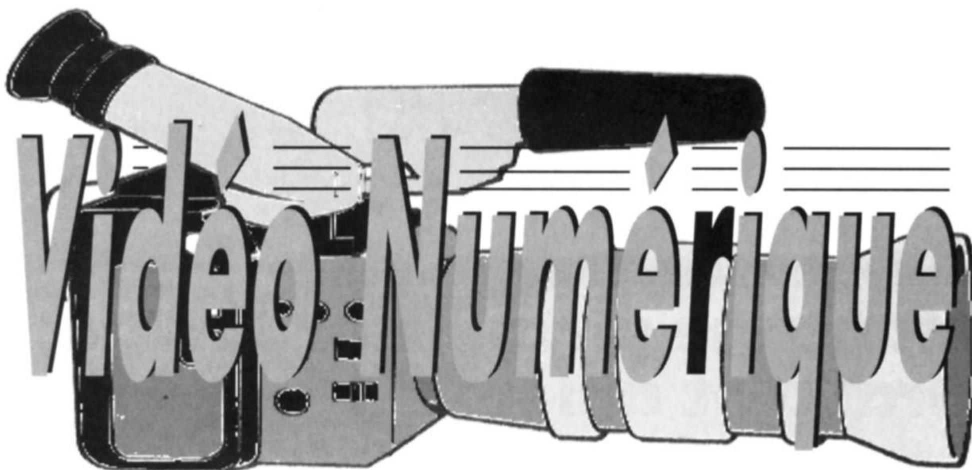
METHODES . 3 — REAL 3D

Méthode	Description	Paramètre	Tags	Variables
RADIAL FORCE	Modifie la vitesse d'un objet (particule)en appliquant une force irradiant du centre	Centre (primitive évaluable définissant le centre de la force).	FMAS VVEL	x,y,z a,b,c i,j,k d m1,m2 dt e f t,u,v fx,fy,fz s
DIRECTED FORCE	Modifie la vitesse d'un objet (particule) en appliquant une force externe.	Direction (paramètre évaluable définissant la direction et le centre du champ de force)	FMAS VVEL VSPI	x,y,z a,b,c i,j,k d m1,dt e f t,u,v fx,fy,fz s
TANGENT FORCE	Modifie la vitesse et la rotation d'un objet en appliquant une force tangente.	Axe (paramètre évaluable définissant l'axe du champ de force cylindrique)	FMAS VVEL VSPI	x,y,z a,b,c i,j,k d m1,dt e f t,u,v fx,fy,fz s
COLLISION	Détecte une collision entre l'objet paramétrique et l'objet-cible.	Objets avec lesquels les objets-cible peuvent entrer en collision.	FREB,FFRI ICSM,FMAS VSPI,VVEL,FSIZ	m1,m2, s a,b,c i,j,k e t,u,v o1,o2 l p1,p2
INT COLLISION	Détection de collision interactive. La vitesse et la rotation des objets sont modifiés par la collision.	Aucun paramètre	FREB,FFRI ICSM,FMAS VSPI,VVEL,FSIZ	m1,m2 s a,b,c i,j,k e t,u,v o1,o2 l p1,p2
FRICTION	Rien à voir, circulez ! Ralentit la vitesse et la rotation d'un objet (particule).	Aucun paramètre	FMAS,FSIZ VVEL,VSPI	x,y,z a,b,c d m1 dt e f t,u,v
CREATION	Crée et tue des objets (particules) pendant une animation.	Modèle (de particule)	VCRE SCRE SDEL	x,y,z a,b,c i,j,k d m1 dt e t,u,v fx,fy,fz l
PROCESSOR	Ne sert qu'à actualiser les valeurs de vitesse et de rotation des objets perturbés par les autres méthodes.	Aucun paramètre	Aucun tag	a,b,c i,j,k

Au sommaire:
Amiga, caméscope ...
Olivier Debats
Test Dv Master
Olivier Debats



Rubrique dirigée par Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr



Ce mois-ci, voici le témoignage d'un "amateur". Certes, ces films n'ont jamais été diffusés à la télévision et ne le seront peut-être jamais. Mais chacun d'entre nous se reconnaîtra en lui avec sa passion pour l'image, sa fidélité à son Amiga et aussi ses attentes après plusieurs années de galère. Le bout du tunnel n'est pas loin.

Suite à votre appel à témoignage, je vous signale que je réalise en tant qu'amateur des titrages, montages, effets spéciaux avec mon ordinateur.
Depuis mon adolescence, je rêvais de réaliser des films. Malheureusement, mon rêve ne s'est jamais concrétisé, faute de moyens financiers. Après quelques années, exactement en 1988, j'achète mon premier caméscope et je commence à faire mon "cinéma" : d'abord des vidéos familiales puis des petits reportages. Lisant régulièrement Caméra-Vidéo, je découvre en 1990 qu'il existe un ordinateur accessible à tous, nommé AMIGA, avec lequel on peut faire du titrage vidéo. Quelques jours plus tard, réunissant mes économies, j'achète l'Amiga 500 - 1 MO.
N'ayant que du matériel aux normes Secam, je rencontre mes premières difficultés que j'arrive à résoudre en partie avec un codeur R.V.B - Sécam de chez C.G.V. Mais les images après enregistrement sont de qualité médiocre. L'année suivante, je commande à la Camif le genlock H.V.K de feu Commodore, je troque mon vieux genlock GRC 7 contre une V 5000 de Sony et j'achète un AMIGA 500+ - 2 MO de ram sans oublier un magnétoscope SVHS.
Enfin, en 1992, après avoir dépensé beaucoup d'argent et d'énergie, je commence à avoir une configuration de bonne qualité si bien que l'on me demande souvent de réaliser de petits films pour des écoles, un lycée ainsi que diverses associations.
Les logiciels utilisés pour mes vidéos sont :
Vidéo Génério Master, Protitler, Scala, DPaint 3 et 4, Digiview 4, Wipe Master, Master Sound et DSS.
N'ayant aucune connaissance particulière en informatique, je me suis plutôt bien habitué à ce nouvel outil qui est très créatif. L'Amiga est pour moi une histoire d'amour; d'ailleurs, elle commence par la même lettre et j'attends depuis 3 ans comme beaucoup d'entre nous, une véritable suite à cette merveilleuse histoire sans fin pour créer et rêver encore ensemble.
Amicalement.

Dominique Vabre

Le SATIS se tiendra cette année à Paris du 14 au 17 octobre 1997

Multimédia

Hitachi

Hitachi a mis au point une caméra de point capable d'offrir 20 minutes de vidéo et de son en MPEG 1 en temps réel ou 3000 images fixes en JPEG. Cette caméra est idéale pour l'intégration de clips vidéo sur des sites WEB ou pour la réalisation de CD-Rom. Elle est équipée d'un panneau de visualisation LCD couleur, d'une commande à distance et sera commercialisée à partir d'octobre aux alentours de 16000F.

Hitachi a créé un nouveau monitor de 21 pouces haut de gamme appelé CM803ET et offrant une garantie de trois ans sur site. Deux autres écrans au catalogue d'Hitachi : le 19 pouces Tornado pas plus encombrant qu'un 17 pouces et un écran 17 pouces d'un pas de masque horizontal de ..0,21 mm, le CM630ET. ■

Kodak

DVC 300, tel est nom donné par Kodak à sa petite caméra de 227g, prévue pour fonctionner connectée en permanence à un PC. Idéale pour la visio-conférence, elle offre un résolution de 640X480 en 24 bits à raison de 24 images par seconde. ■

Vidéo

Panasonic

Le constructeur nippon prévoit de sortir trois caméscopes avec connectique DV et viseur couleur pour la rentrée. Le DS1 et le DS5 seront mono -CCD alors que le DW100 sera tri-CCD. ■

Divers

Video Mouse Fun de GSE est le nom d'un petit boîtier se branchant sur le port souris d'un PC et permettant l'édition vidéo. Il opère en NTSC, en Pal et en SECAM.. ■

Montage virtuel

Casablanca

Quatre nouvelles disquettes de polices de caractères et deux d'effets sont venues enrichir la palette déjà disponible. 3 nouvelles disquettes d'effets seront disponibles d'ici une à deux semaines et devraient intégréer des fonctions de chroma key et de zoom. Un boîtier externe pouvant recevoir jusque 3 disques durs devrait voir le jour d'ici peu. Enfin un Casablanca broadcast est prévu pour la fin d'année.

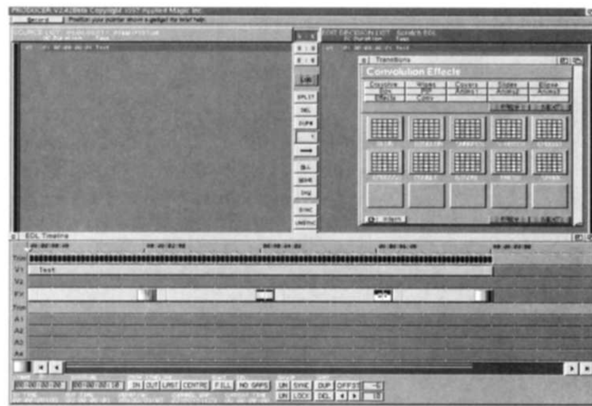


Draco

Le module DV est prêt et devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. MacroSystem est en train de mettre au point le moyen de connecter plus de 7 disques durs, peut être par l'ajout d'un autre contrôleur. Une carte interne compatible Amiga et équipée de deux sorties permettra le contrôle d'une machine (magnétoscope). ■

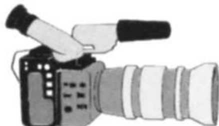
Digital Broadcaster Elite

"Errare humanum est". Il n'existe pas encore de manuel en français pour Producer. Seul le logiciel est pour l'instant francisé. Celui ci vient pourtant de s'enrichir d'une nouvelle famille d'effets : FX Overlay.. Ils permettent d'agir sur une séquence vidéo. Sont disponibles pour le moment : noir et blanc, crop, inverse luma ainsi que les convolutions (paramétrables). ■



Publication

MaxiCote est la publication éditée par Vidéo Plus où l'on peut trouver un très grand choix de matériel broadcast d'occasion à des prix d'occas et du neuf à un prix intéressant (offres spécial club). ■



Amiga, caméscope et création...

Montage virtuel sur Amiga, DraCo et ailleurs...

Pour celles et ceux qui seraient tentés par le chant des sirènes et voudraient mettre le doigt dans l'engrenage, essayons de déblayer le terrain à notre âge et à l'heure qu'il est.

Du calcul pour du temps réel, le nouveau challenge

La puissance des ordinateurs doublant environ tous les deux ans, il est fort à parier que d'ici la fin de ce siècle, les puces cadencées de 500 MHz à 1 GigaHertz auront rattrapé le fossé séparant actuellement les systèmes haut de gamme de nos cartes d'acquisition grand public qui s'acquièrent dorénavant vaillamment de leurs tâches, mais dont les logiciels embarqués sont souvent à la traîne, dès que des effets un peu compliqués sont placés entre deux séquences vidéo... (voir exemples avec la DV Master, ou le test du Casablanca du numéro 99 par Stéphane Perolini).

Alors, en attendant, prenons notre mal en patience sachant que de toute façon, la course à la vitesse sur nos configurations se freine d'elle même à cause des goulots d'étranglement que sont les bus, les disques durs et les cartes contrôleurs qui ho-quèttent sous le poids des images... Les choses évoluent plus vite que prévu, car si l'avance technologique stagne du côté de l'Amiga, et pour cause, ailleurs, on ne perd pas de temps si on ne veut pas se laisser distancer dans ce qu'il est convenu d'appeler la course poursuite à l'armement technologique, tout schuss vers le temps réel...

Compression MJPEG et destruction de l'image

Un signal Hi8, par exemple, passant par une DraCo Motion sera "passé à la moulinette" JPEG afin d'une part éliminer les redondances propres aux images et d'autre part permettre au flux des données ainsi allégées de transiter sans trop de dommages via les bus existants. Le seul problème, et de taille, c'est que moins vous voudrez légitimement compresser vos images afin que celles-ci soient le plus possible identiques à l'original, plus elles vont "peser", ce qui risque de provoquer durant le processus d'acquisition un embouteillage traduit par des pertes d'images, drops, sans compter d'éventuelles recalibrations du disque dur qui n'en peut mais!



Le virtuel est devenu réalité

Raisons pour lesquelles les meilleurs résultats se font au moyen de cartes contrôleur (au moins) SCSI avec des disques durs trés rapides certifiés AV. Revers de la médaille, la performance coûte cher...

Le but du jeu est en fait de trouver le bon ratio en fonction des exigences de chacun.

Les systèmes réellement "pros" arrivent sans difficulté à une compression de 2 pour 1, les institutionnels tablent sur du 3 pour 1 ce qui donne en moyenne 240K par image à 6Mo/seconde, et les autres, amateurs et passionnés, oscillent entre du 7 et du 5 pour 1 afin de retrouver une aussi bonne qualité de leur signal lors de la restitution depuis le disque dur. De toute façon, l'oeil en général ne fait plus de différence à partir de 180K par image.

Qu'en est il au niveau des limites des principaux systèmes?

Les systèmes d'exploitation se sont trouvés un peu dépassés pour gérer des fichiers de plus en plus gigantesques. Certains s'en sortent maintenant mi eux que d'autres, ce que nous allons voir de ce pas.

A tout seigneur tout honneur, sur Amiga avec une VLab Motion embarquée, la confirmation d'une taille limite de fichier à 4Go en enregistrement et en lecture m'a été donnée par Gert René Schmidt de Deltagraph'x, ou plus exactement 3976Mo (sic).

Sous DraCo, les limitations ne sont plus qu'un vieux souvenir depuis la mise à jour de Movie Shop version 4.2 permettant maintenant de porter un fichier ou une partition à 2Terabytes. Le rêve!

Chez les voisins avec la Pomme, je demande la technique, qui me renvoie au service "Information Produits". Là, ma question est un peu ardue, mais mon interlocutrice me demande ma situation géographique et me donne gentiment les coordonnées d'une boîte compétente "experts Apple".

Voici les réponses: Quasiment pas de limites en taille de partition (4Teraoctets), mais la taille de fichiers ne dépasse toujours pas les 2Go maximum. De plus, l'outil logiciel est partie prenante des limitations existantes: *Première* ne gère pas de partitions de plus de 2Go. En revanche, les produits haut de gamme du type *Média Composer* d'AVID ne se posent même plus ce genre de problème existentiel...

Ne parle pas à "Dieu" qui veut...

Chez Microsoft, mon premier coup de fil en tant qu'anonyme pour demander un renseignement technique s'avère être... payant. M'étant sûrement très mal débrouillé, je renouvelle ma tentative le lendemain en biaisant afin de ne pas retomber dans le même panneau. Cette fois ci, la branche "Utilisateurs" me répond en mettant des gants "qu'en principe", un fichier .avi de 8Go peut être lu d'une traite sans coupure aucune. Le surlendemain, un tantinet circonspect, je demande directement le Service Presse, auquel je pose ma question. La jeune femme me donne un numéro de téléphone cor-

respondant au service technique... car ma question l'est trop...

Là, de nouveau, on me fait comprendre que cette ligne s'occupe d'utilisateurs ayant déjà acheté le produit de la maison... et que toute demande se doit d'etre rémunérée... "En fait, même pour la Presse, il faut payer, c'est ce que vous voulez me faire comprendre?" On me fait de nouveau patienter, et imperturbable, la Microsoftienne me renvoie au Service Commercial qui s'occupe de "l'avant-vente".

Je repose ma question.

Après d'interminables minutes d'attente d'une musique au kilomètre que je commence vraiment à connaitre par coeur, on met fin à mon calvaire car mon nouvel interlocuteur s'est renseigné aupres... des techniciens (auxquels je n'ai pas droit de parler en direct). "Actuellement, sous Windows 95 Release 2, il n'est toujours pas possible de lire un fichier de plus d'un Giga (fichier vidéo ou pas). Un disque dur de 9Go devra être scindé 9 fois, même si Active Movie a la prise en main".

Résultat des courses, sa réponse contredit totalement celle de la branche "utilisateurs". D'autre part, cette réponse est également fausse puisqu'il est possible suivant la configuration d'un PC sous W95 release2 de lire des fichiers vidéo d'une taille entre 1.6 et 2Go d'affilée.

J'aurais dû recevoir par ailleurs un complément d'information par fax qui n'est jamais arrivé.

De guerre lasse, je stoppe là mes déboires avec cette grande maison...

Compression DCT avec le signal DV

Une nouvelle étape...

...a été franchie avec le format "Digital Vidéo" qui attise les regards et les convoitises au vu de son excellente qualité d'image, et qui, de plus, vient bousculer le Motion JPEG jusque sur ses terres. Qu'on ne se leurre pas, quand bien même un signal DV via l'interface Fire Wire est identique à l'original, une fois qu'il a été transféré sur disque dur, il ne faut tout de même pas perdre de vue que ce signal a été DEJA compressé EN AMONT directement à la prise de vues (norme 4:2:0) par un système de codage appelé le DCT ressemblant à s'y méprendre à un classique système MJPEG.

Mais alors,JPEG ou DV, c'est bonnet blanc et blanc bonnet?

A débit égal, un signal DV est moins compressé qu'un signal MJPEG car l'algorithme est bien moins destructeur. De plus, le débit en taux de transfert est standardisé à seulement 3,6Mo/seconde avec une équivalence qualitative de 3 pour 1 vis à vis d'un classique codage MJPEG, ce qui n'est pas fait pour déplaire aux personnes possédant des disques durs qui sans être des foudre de guerre, pourraient acomplir convenablement leur tâche...

Autre point important à ne pas négliger, gardez en tête qu'un effet appliqué sur des images, DV ou pas, va engendrer une décompression, puis viendra le calcul d'effets. Enfin, le tout sera REcompressé, que ce soit en MJPEG ou en DV. En gros, à titre d'exemple, trois effets les uns sur les autres équivalent à une perte de génération en bêta. En tous les cas, le nouveau format DV prend une résolution horizontale d'avance sur le meilleur Hi8 avec 500 lignes, soit 100 lignes de plus que le signal Y/C.

Ce qui va aider les utilisateurs de Windows 95

Pour ceux qui ne peuvent pas faire autrement que travailler sur PC, Windows NT est meilleur que W95 au niveau de sa stabilité et taille de fichiers/partitions pour le montage virtuel. Sous Windows 95, comme cité plus haut, les limitations ont été en partie contournées par les sociétés qui distribuent des systèmes grand public, comme Fast, Miro, ou SATV (cf article du mois dernier par Thierry Lamblot). L'ajout de logiciels ou de drivers permet la lecture en ligne de plusieurs fichiers AVI disséminés sur plusieurs disques durs comme si le tout ne représentait qu'un seul et unique fichier, et ceci est courant sous NT.

Pratique!

En revanche, pour la compilation, il faudra rester sur une base de 2Go, voire un peu moins pour ne pas avoir de mauvaises surprises, avec comme obligation de réaliser votre montage final par tranches, que vous reporterez sur votre magnétoscope ou alors que vous ferez relire par le système, celles ci de nouveau chaînées comme expliqué ci dessus... Un conseil, si vous faites un clip, donc une bande son avec des images couchées, restez dans la limite des 1,8G afin de garder la totalité du fichier sans avoir à le scinder. Le raccord audio serait alors nettement plus compliqué à trouver par la suite...



DraCo - toujours champion des Teraoctets

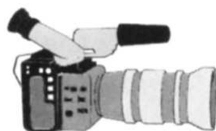
Conclusion

Je sais via mon E-mail que certains d'entre vous sont bougons ;+) parce que les articles consacrés au montage virtuel ne font pas assez référence à notre plateforme et que trop d'informations sont données sur le matériel numérique existant sur PC. Je répondrai simplement que, par la force des choses, tant qu'il n'existera pas autre chose que la vieille V lab Motion et que la DraCo Motion, il faudra faire avec et rester tout de même vigilant sur ce qui sort "ailleurs", car, hormis le fait que ces cartes ne fonctionnent malheureusement pas sur Amiga ou DraCo, certaines mises en avant n'en sont pas moins pour autant technologiquement très performantes même s'il leur faut des OS fastidieux pour tourner... suivez mon regard :- (

Garder un oeil chez les "voisins" permettra de voir si une future hypothétique carte d'acquisition sur Amiga pourra encore garder quelques longueurs d'avance sur la concurrence. Le moins qu'on puisse en dire, c'est que ça n'avance pas vite...

Mais quand on a la foi...

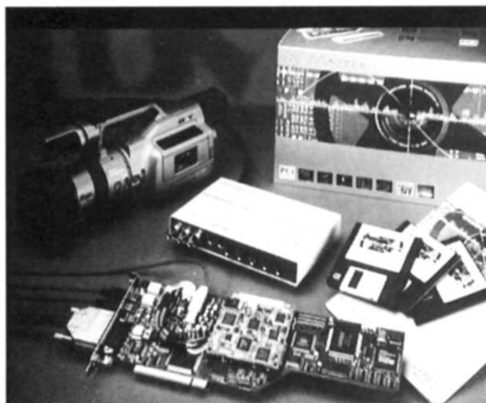
Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr



Test DV Master

avec disque dur IDE Ultra DMA

Les allemands de chez Fast enfoncent le clou en proposant cette carte d'acquisition vidéo haut de gamme au nouveau format DV. Le codec Sony DV BK1 embarqué permet l'accès et la relecture des fichiers en temps réel. Après quatre heures de rendez-vous, voici mes premières conclusions..



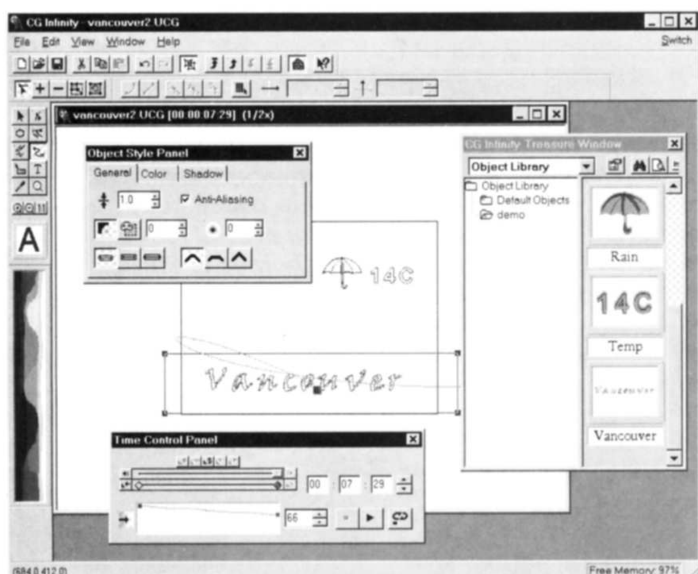
DV Master et son boîtier

Pentium 166 MMX sous le capot

Le test pour l'occasion s'est déroulé dans la grande pièce insonorisée de la Société Fast implantée à Boulogne. J'ai eu à disposition dans le rôle de l'ordinateur hôte, un PC avec une carte mère classique Asustek T2P4C, 48Mo de RAM, une carte ATI 3D PRO 2Mo, et sa sortie Y/C reliée à un moniteur Barco, un disque dur IDE pour les programmes et applications, et, c'est à signaler, bien que les acquisitions se fassent pour plus de sécurité avec des disques durs Ultra Wide via une carte Adaptec 2940, c'est un tout nouveau disque dur à la nouvelle norme Ultra DMA 33 Quantum Fireball St de 6Go qui a subi le "Baptême du feu".

Rappel de la norme DV...et de la prise universelle Firewire IEEE 1394

Ce nouveau standard d'enregistrement accepte un taux régulier de compression de 5 pour 1, ce qui donne un transfert qui tend vers les 3 méga 6 par seconde, d'où environ 25 mégabytes par minute dans une résolution à la norme CCIR de 720 par 576 avec un échantillonnage de 4:2:0. Comptez 4 giga pour 20 minutes de rushes numérisés.
Chose oh combien importante, l'équivalence vis à vis du MJPEG en termes de débit demandé au niveau du disque dur est de l'ordre de 7 pour 1, En revanche, qualitativement, c'est équivalent à un taux de 3 pour 1.
Les signaux convergent via la prise FireWire qui est en fait un nouveau standard de protocole de communication inventé par Apple (rendons à César) mais mis en avant par Sony actuellement, (n'oublions pas la position prédominante de ce constructeur tant au niveau des caméscopes que de la déclinaison des différents systèmes dédiés à l'image, ce qui peut avoir une importance non négligeable pour l'avenir... et pour asseoir ce protocole).
L'interface 1394, autre nom de la prise FireWire, permet le transfert à très grande vitesse (100 méga par seconde minimum) de n'importe quel type de fichier numérique. Ici, c'est le son et l'image qui transitent directement de la cassette DV vers le disque dur.



Titrage et animation

Départ de la numérisation

Pour ce qui est de l'image source, c'est le petit caméscope numérique Sony DPC7 qui s'y est collé en connectant sa propre prise 1394 en sortie vers l'entrée similaire de la Dv Master. Ainsi connecté, le signal transite directement dans le codec Sony, le signal passe via le bus PCI Mastering et est enregistré directement sur le disque dur, c'est à dire que vous faites simplement de cette façon une vulgaire opération de "coupé collé", il n'y a plus de problème de perte de qualité au niveau du signal. La tentative a été effectuée sans se servir du "Média Cache", sorte de buffer vidéo maison qui permet une relecture fluide sans à-coups, ce qui n'a en aucune mesure gêné l'acquisition puisqu'aucune image n'a été perdue durant le processus.

Un des premiers disques durs compatible "ultra DMA"

Le fichier de 7 minutes 43 d'une taille d'un giga 56 donne du 3 méga 53 kb/seconde et le tout, c'est à signaler, repose sur un disque Quantum Fireball ST de 6 Go à la nouvelle norme Ultra DMA 33, qui permet de doubler le taux de transfert de 16 à 33 méga/seconde. La carte mère reste une carte classique non optimisée pour cette nouvelle norme. Pourtant, sachez qu'autant à la relecture que pendant la numérisation, le disque a parfaitement "encaissé" et n'a pas bronché d'un iota! Ce disque a ensuite été mis en boucle au niveau de la relecture durant toute la nuit qui a succédé au test... Le lendemain matin, le disque n'avait donné aucun signe de fatigue! Etonnant, non ?

A la relecture avec un signal Hi8, DV, Béta Numérique

Il est possible de lire la séquence sur le moniteur de 21 pouces dédié au test dans une fenêtre de 720 par 576. C'est la version Média Studio 2.5 dont nous nous sommes servis en attente de la version 5 qui doit être sortie au moment où vous lirez ces lignes.
Une fois dans la "time line", il suffit de se déplacer dans les séquences vidéo, une fois que celles ci ont été amenées par la souris. L'affichage des vignettes (jusqu'à 25 vignettes par seconde) représentant la séquence, se fait en temps réel, tout comme la lecture de ladite séquence à n'importe quel moment. Je n'ai vu aucune différence (ce qui semble logique pour un transfert DV) entre les images originales et celles restituées par le disque dur.

Que donne un format Hi8 en entrée ?

Un test de calcul d'effets de transition a été effectué sur une base de trois secondes avec un "corner" (effet de page tournante partant d'un coin de l'image). Il est à noter que cet effet a été compilé sur un seul fichier vidéo, et non pas sur deux séparés. Le rendu a été visible au bout de 3 minutes 30. Le même exercice a été fait avec un fondu-enchaîné dans des conditions identi-

ques, et 3 secondes ont demandé 2 minutes 15.
Un signal provenant d'un lecteur béta numérique à la relecture sur le disque dur a restitué de somptueuses images avec des noirs purs et profonds. C'est en faisant la comparaison avec ces images et celles fournies par un caméscope grand public, autant DV soit-il, que l'on est en mesure d'apprécier pleinement la difference qualitative. La DV Master a "encaissé" ce signal sans fléchir, et le rendu en met plein les yeux.

Les avantages de la DV Master sur le parc vidéo existant

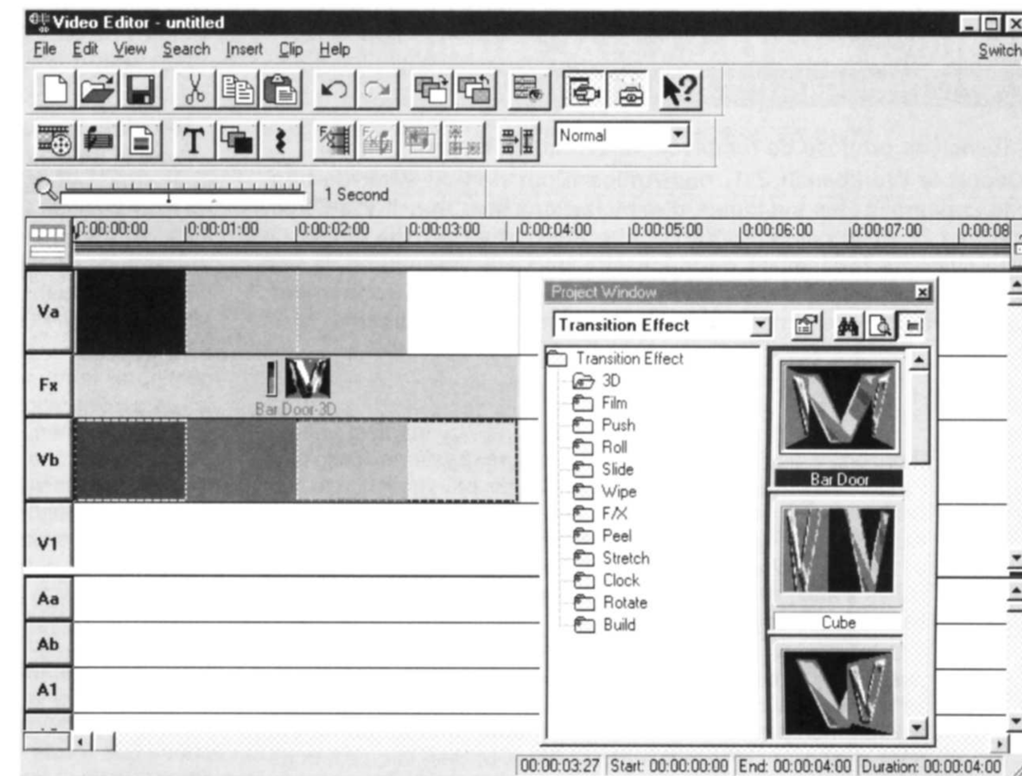
Celle-ci est semblable à une AV Master à qui on aurait rajouté une carte fille qui n'est entr'autre que le compresseur décompresseur Sony DV BK1, pièce permettant la relecture ou conversion des fichiers DV en temps réel. Elle communique en entrée comme en sortie par deux connecteurs Firewire externes, mais possède également un connecteur interne spécifique pour le DV Drive, lecteur-enregistreur de cassettes Mini DV qui va bientôt apparaître sur le marché.
Le reste de la connectique est regroupé sur un boîtier externe qui a à son actif:

- une sortie casque,
- une entrée/sortie audio jack 6.35 avec adaptateur cinch fourni
- une entrée/sortie Y/C composite
- une sortie YUV en BNC pour béta.

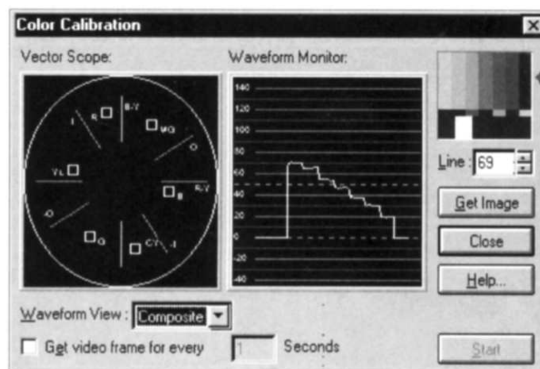
En entrée, la carte est compatible DV, DV cam. En sortie, la compatibilité est assurée en DV, DV drive, bientôt en DV cam: à ce sujet, il devrait exister vers la fin de cette année un adaptateur logiciel qui pourra spécifier si on veut du format DV ou bien DV cam en sortie. Enfin, et la chose est importante pour l'écrasante majorité des utilisateurs qui ont des piles et des piles de cassettes 8 mm, Hi8 ou SVHS, la carte est totalement compatible en entrée comme en sortie pour ces formats courants.
Rien ne vous empêche donc de relier votre caméscope en sortie par une prise ushiden vers l'entrée Y/C de la carte. Le signal, qu'il soit de toute façon analogique ou pas, sera codé en temps réel en format DV, directement transféré sur le disque dur et immédiatement utilisable en relecture pour le montage.

Du montage sans une chaine SCSI?

Ce paragraphe est à entourer de "garde fous", car je ne sais pas ce que peut donner un tel système sur la durée, mais la question me turlupine... Le format DV est "limité" à 4 Mo/seconde maxi, ce qui a considérablement remis en cause la course à la compression au niveau des cartes classiques au format MJPEG, qui peut flirter avec plus de 6 Mo/seconde pour éviter une trop grande détérioration du fichier vidéo. Ce transfert au débit élevé doit être soutenu, et seuls des disques durs Ultra Wide SCSI optimisés "audio/vidéo" sur une carte contrôlleur de type Adaptec 2940 UW peuvent donner le meilleur d'eux-mêmes... sans com pter qu'il faut mettre en marche le buffer vidéo tel le "Média Cache" si on veut une acquisition et une relecture sans perte d'images... Bref, avec une carte de type DraCo Motion ou AV Master pour compléter le tout, il vaut mieux avoir financièrement les reins solides si on veut avoir une configuration confortable et plusieurs vingtaines de minutes d'images légèrement compressées et disponibles.
Bien. Quand les cartes mères seront optimisées avec les disques durs Ultra DMA qui supporteront un débit de 33 mo/seconde, qui nous dit que ces disques bon marché, en regard du coût d'un disque SCSI certifié AV, ne suffiront pas largement à numériser et travailler des fichiers DV puisque le transfert ne dépasse plus les 4 Mo/seconde? La question identique se posera au niveau de l'Amiga ou bien du DraCo lorsque celui ci aura sorti une extension DV au système existant. Maintenant, au niveau de l'investis se ment initial, ne vaudrait-il pas mieux acquérir une DV Master au prix exorbitant en vue d'une configuration Fast IDE aux disques durs bon marché, avec une relecture en temps réel et un signal vidéo numérique qui ne se détériore pas, plutôt que de mettre la majeure partie de l'investissement dans un système ultra wide SCSI, acheter une simple DraCo Motion ou bien une AV Master, mais en vue d'un transfert de 6 mo/seconde se ruiner en disques durs... La bouteille vient d'être lancée à la mer...



Time Line



Calibration des couleurs

En conclusion

Il est indéniable que la réelle qualité des images sans plus aucune perte en signal DV natif et l'accès temps réel aux rushes numérisés va en faire rêver plus d'un, et lorsque le nouveau driver sera prêt, à vous de lire en ligne plusieurs giga sans vous soucier des limites de vidéo for Windows... Mais, toute nouvelle technologie, aussi performante soit elle, a un coût... Et c'est lorsque l'on retourne l'étiquette du produit que l'on redescend les pieds sur terre...On est passé dans une gamme de prix (29.990 francs TTC) réservant malheureusement la DV Master à une élite! A quand l'équivalent sur DraCo et...sur Amiga ?
Hang on, keep the Faith et bonnes vacances...

Olivier Debats

Des arguments très convaincants...

Mbench plus fort que le Workbench ?

Mbench se propose de remplacer le Workbench. Rien que ça!

Depuis le Workbench 3.1, nos Amiga n'ont rien vu venir de nouveau concernant les systèmes d'exploitation. Bien sûr, il y a DirectoryOpus 5, mais celui-ci propose une alternative à mille lieues de notre système fétiche, ce qui nécessite un bouleversement de vos habitudes si vous voulez maîtriser ce nouvel environnement. Mbench se propose simplement de faire comme le Workbench mais en mieux.

Mark Hewitt, programmeur anglais, ne voyant rien venir à l'horizon, a décidé de réaliser son propre "système d'exploitation". Mbench, bien qu'encore à l'état de pré-version, est très prometteur. En effet, il présente des caractéristiques qui m'ont toujours fait rêver. Ne me dites pas que vous n'êtes pas intéressé par un Workbench multitâche avec une aide en ligne, des bulles d'aide, des menus configurables et plein de bonnes choses pour vos appétits voraces...

Comme vous allez pouvoir le constater, Mbench regorge de possibilités et cela sans sacrifier la simplicité de l'ensemble. En effet, son auteur a eu la bonne idée de copier les systèmes existants pour y récupérer les bonnes idées (même Bill l'a fait, donc c'est bien!). Mais il a surtout réussi, et c'est là qu'est le génie, à garder un ensemble intuitif et à la portée de tous. Vous dites que je m'emballe un peu vite? Et bien, jugez par vous même.

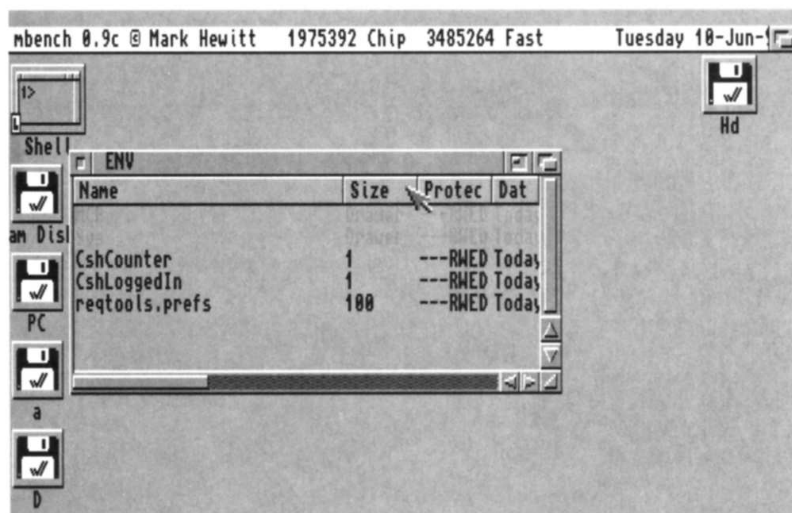


fig.1

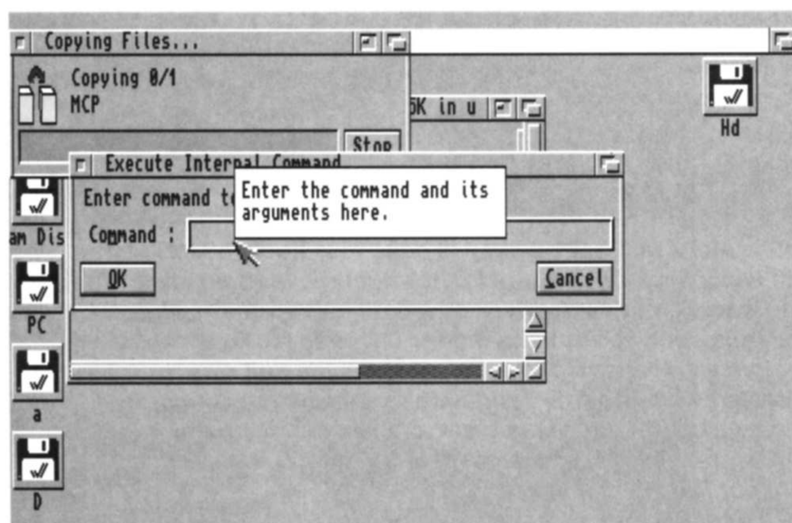


fig.2

Voyons de quoi il retourne...

On trouve dans la distribution de Mbench, trois répertoires indispensables:

Modules, Workspace et **StartMenu.**

Dans le premier se trouvent des ... modules et les plus avertis d'entre vous auront compris qu'il s'agit ici de plug-ins qui rendent Mbench ouvert à l'avenir et aux mises-à-jour simples mais aussi aux programmeurs aventureux. Le répertoire Workspace contiendra les fichiers (souvent temporaires) du bureau, car comme W95, vous pouvez utiliser le bureau de Mbench comme un disque à part entière.

Le répertoire StartMenu permet, vous l'aurez deviné, de configurer le menu "démarrer" de Mbench (oui comme W95!). Ici, la configuration est des plus simples: pour ajouter un programme au menu, il suffit d'y copier votre programme en déplaçant son icône dans ce répertoire. Pour l'enlever, supprimez l'icône. Si vous voulez créer un sous menu, vous n'avez qu'à y créer un nouveau répertoire. Bref, la structure de ce menu correspondra à l'arborescence du répertoire StartMenu.

Quoi de neuf docteur ?

Mbench est multitâches (enfin!), comme DOpus 5. Il permet donc de copier/effacer des répertoires sans bloquer votre travail. De plus une petite fenêtre s'affiche indiquant là progression de l'opération en cours. Les répertoires peuvent être affichés sous forme d'icônes ou d'une liste de noms de fichiers. Sous cette forme, vous pouvez trier la liste (par nom/date/taille...) par un simple clic sur les entêtes des colonnes (voir fig. 1).

Tous les fichiers font l'objet d'une notification. En effet, si le nom d'un fichier présent dans une liste change, cette liste sera automatiquement mise-à-jour pour refléter les modifications (cela ne vous rappelle-t-il pas le BeOS?). Les répertoires lus sont mémorisés et ne seront donc pas lus lors d'une deuxième consultation.

Mbench est localisé et complètement interfacé Arexx (avis aux amateurs). L'aide en ligne, sous forme de fichier AmigaGuide (en cours de francisation), apparaît lors d'une pression sur la touche HELP. Mais des bulles d'aide sont aussi présentes pour vous aider (fig.2).

Mbench est sensible à vos polices de caractères préférées, possède des raccourcis claviers pour toutes les options des menus... et bien d'autres idées croustillantes.

Une petite dernière pour finir: par la pression d'une touche au démarrage, une fenêtre apparaît vous permettant de désactiver les programmes de votre WbStartup. Fabuleux non ?

D'autres fonctions sont en cours de réalisation: corbeille intelligente, requêtes systèmes améliorées, menus sous forme de docks...

Conclusion

Mark Hewitt, retenez-bien ce nom. Il se pourrait bien que ce jeune programmeur anglais devienne rapidement une idole pour la communauté Amiga. Il a non seulement de bonnes idées mais, en plus, il les réalise. Mbench est Shareware et la contribution de £10 est pratiquement insignifiante étant donné la qualité du produit. Si vous n'êtes pas enregistré, vous ne pourrez pas lancer plus d'un programme par Mbench. Vous trouverez ce petit chef-d'oeuvre sur le site de l'aûteur.

Le site de l'auteur de Mbench:

- http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/1258/mbench.html

... et celui de l'auteur de cet article.

- Philippe 'Elwood' Ferrucci - http://www.neptune.fr/~elwood

Aminet:gfx/show/VisageCom.lha - Only Amiga makes it dreamable! Think pOSitive with PIOS 1

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	645 F	**ACTION PAD (JOYPAD)** - Amiga seul.	**125 F - 2 pour 220 F**
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	45F - les 2: 80 F	SOURIS AMIGA	125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard	5m: 145 F - 10m: 165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	**595 F**
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte AURA 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	8375 (318069-16) A500/2000	55 F - les 2: 95 F - les 10: 350 F
PAULA 8364(252127-02) Amiga500/2000	55 F - 2 pour 95 F - les 10: 350 F	GARY 5719 (318072-01)	55 F - 2 pour 95 F - les 10: 350 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F - 2 POUR 500 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

PC TASK 4.2: 625 F TTC Port compris

Version complète multilingue sur écran: **FRANCAIS** /Anglais /Allemand
disquettes commerciales originales + manuel original complet
(Processeur 68020 -ou mieux- requis)



Mise à jour PC TASK 4.2 (software + manuel original complet)
si vous possédez déjà PC TASK version 2 ou 3: **275 F** TTC port compris
S.V.P. envoyez-nous vos disquettes originales v2 ou v3 comme preuve d'achat
elles vous seront retournées (intactes!) avec votre mise à jour PC TASK 4.2

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	425 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	PC TASK 3.1	375 F
GP FAX (dernière version)	325 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	295 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
DISKSALV 4	245 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.11+ complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.11+complète- contient MUI 3.8+	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT REVENUS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

AIRBUS II	135 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 600	115 F
BANSHEE (VF) - A 1200	60 F	EXILE - A 1200	95 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	115 F	EXILE - A 600	95 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	TOWER OF SOULS - A1200	75 F
BLACK CRYPT	110 F	F-15 II (Microprose)	115 F	POPULOUS + DATA	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	115 F	POPULOUS 2	115 F	U.F.O. (A 600)	115 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	95 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 1200)	115 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	95 F	RAILROAD TYCOON (VF)	115 F	UNIVERSE (VF)	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	HEIMDALL (F) -WB 2	40 F	ROAD RASH	85 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SILENT SERVICE 2	115 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	85 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	WING COMMANDER	85 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	85 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	WORMS	115 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WORMS DIRECTORS CUT - AGA	175 F
CIVILIZATION	95 F	KICK OFF 3 EURO CH. A500/600	65 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	85 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
COALA - A 1200	95 F	KING MAKER (VF)	110 F	STARLORD (Microprose)	85 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
COLONIZATION (F)	115 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
DESERT STRIKE	85 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1 (VF)	115 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	ZEEWOLF 2	65 F
DOGFIGHT (Microprose)	85 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DRAGONSTONE (VF)	65 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DUNE 2	95 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	85 F	SYNDICATE	70 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	ODYSSEY	95 F	THEME PARK -A 1200	115 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA	50 F	DRAGONSTONE (F)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	STAR CRUSADER (Amiga + CDROM)	95 F
ALFRED CHICKEN (F)	35 F	ELITE 2	95 F	LEGENDS (F)	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SUPER SKIDMARKS	75 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	EXILE	50 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FEARS	85 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
CASTLES 2	65 F	GLOOM	85 F	PREMIERE (F)	45 F	AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA	45 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GUARDIAN	75 F	ROAD KILL	65 F	WORMS (F)	125 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

ÉTÉ 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Aminet: les nouvelles fraîches

Domaine Public par Pascal Willano


Pascal Willano

Stéphane Nicole a du raccrocher pour raisons professionnelles. Ne vous étonnez donc pas de voir un nouveau nom en début de rubrique. Nous lui souhaitons une bonne continuation en espérant le revoir très bientôt au sein du journal. En attendant, voici quelques nouvelles fraîches d'Aminet. Elles sont dans l'ensemble très positive. Les nouvelles versions sont toujours aussi nombreuses. Quelques disparus ressurgissent du passé et les nouveautés continuent à affluer pour le bien de nos disques durs.

Les mises à jour

Ce mois ci, il n'y avait que l'embarras du choix! Au vol voici:

A Backup v5.14 qui nous revient dans une version recompilée avec Sas C 6.57. Quelques améliorations, des bugs en moins et une version pour 68060.

AmIRC v1.57 démarre maintenant sans pile TCP/IP, le DCC chat est sécurisé, et de nombreuses petites améliorations nous attendent.

France-Guide v2.0b6, ce guide très complet sur la France a pris du poids dans sa nouvelle mouture. Il propose dorénavant 36000 communes, tous les codes postaux, les cartes des départements, les voies de chemin de fer... La version finale est pour très bientôt.

MultiCX v2.72 propose quelques fonctions supplémentaires.

PCTask v4.2 dispose maintenant de l'émulation FPU, d'une amélioration de l'affichage Cybergraphics. La version dynamique gagne en rapidité et quelques bugs disparaissent.

Dernière minute :

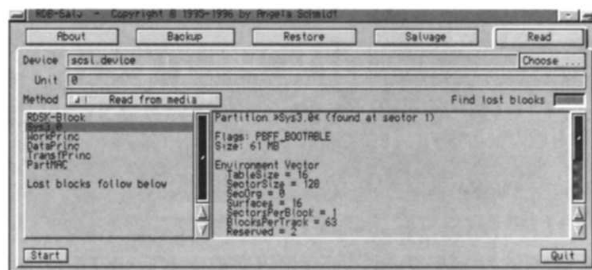
Shapeshifter 2.8 est sorti améliorant la gestion des Partitions Mac et de l'utilisation d'AHI.

Amiga International ne chôme pas! Ils nous proposent sur leur site des nouvelles versions de:

FFS43.14 qui devient 64Bits, gère les partitions de 4Go, et les noms de fichiers de 128 caractères, Setpatch 43.6, SCSIIDE 43.17, NSDPatch 43.9. Ce sont des versions bêta, elles n'ont pas été testées!

Je tiens à remercier Christophe Bry, Laurent Deneau et François Gutherz qui ont participé au test des DP. Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email (the.pawn@hol.fr) ou écrivez au journal qui transmettra.

LE DP DU MOIS



RDB-Salv v1.1

RDB, rdb! Mais oui, le RigidDiskBlock du disque dur! S'il vous est déjà arrivé de vous retrouver face à un disque dur devenu illisible, il y a de grandes chances pour que vous ayez eu un problème de RDB. C'est là où RDB-Salv intervient! Rappelons que le RDB est constitué de quelques blocs du disque dur sur lesquels sont enregistrées les informations propre à celui-ci et à chacune de ses partitions. RDB-Salv nous propose au travers d'une interface très pratique les fonctions essentielles à la maintenance du RDB.

Les quatre principales rubriques sont la sauvegarde, la restauration, la réparation et la lecture. La sauvegarde permet comme tout le monde s'en doute de sauvegarder les informations du RDB. Prévoir un peu de place: environ 1Mo pour un disque de 2Go avec 5 partitions. La taille de la sauvegarde est plus ou moins proportionnelle à la taille du disque. C'est aussi la seule façon de récupérer intégralement toutes ces données, et ce, quelque soit le type de la partition (FFS, AFS, Mac, Unix, ...). Il n'en est pas de même pour la réparation. Cette option est utilisée dans la cas ou le RDB du disque dur n'a pas été sauvegardé. Elle peut seulement retrouver les données pour les partitions FFS. Les autres sont détectées, mais restaurées sans leurs paramètres. La restauration se fait aussi simplement que la sauvegarde. On sélectionne le disque, le fichier de sauvegarde et le tour est joué. Il est aussi possible de vérifier les informations contenues dans le RDB grâce à l'option de lecture.

RDB-salv vient combler un vide dans la récupération de données sur Amiga. Il ne remplace en aucun cas des programmes du type DiskSalv, mais leur sert de complément. Pour les anglophobes, il existe une très bonne traduction du manuel et du catalogue de RDB-Salv réalisée par Yann-Erick Proy (voir "disk/salv/RDBSalvfrancs.lha").

+ Enfin une possibilité de récupérer les disques inaccessibles, l'utilisation est simple.
- Les partitions non FFS ne sont pas reconnus à la réparation.

Auteur: Angela Schmidt
ShareWare: 30 DM
Configuration: OS2.04+; Un Disque Dur!
Où: disk/salv/RDBSalv.lha

FAITES VOS JEUX !

MUILoto v02.01

Comme son nom l'indique, MUILoto vous aide à compléter vos grilles de loto. Il génère aléatoirement les huit grilles d'un bulletin de Loto. En plus de créer vos grilles, MUILoto offre quelques options comme la possibilité de "tester" la grille sur x tirages, de comparer les huit grilles au tirage du jour, ou encore de les sauvegarder. En deux mots, vous n'aurez plus d'excuse pour ne pas jouer. C'est la Française des jeux qui va être contente! :)

Auteur: Sébastien Kaikinger
ShareWare: GRATUIT pour tout gain inférieur à 10000 Frs :) sinon, 5% de vos gains au delà.
Configuration requise: OS2.04+; MUI3.8
Ou: misc/misc/MUILoto.lha
Taille: 15Ko

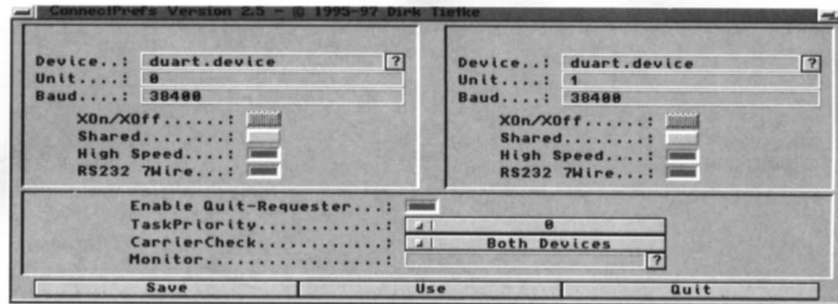


RESTER BRANCHE !

Connect v2.5

Vous possédez deux ordinateurs, une carte multi-série (Multicard, I/O GVP, Squirrel II, ...) et un seul modem! Alors les galères de branchement et de débranchement de modem sont terminées. Connect s'occupe de relier le port série du modem, au port série branché vers un deuxième ordinateur (Amiga ou PC). Le modem branché sur l'Amiga peut alors être utilisé sur un autre ordinateur de manière transparente.

Les préférences permettent de choisir le pilote de chaque port série, et les paramètres de transfert (vitesse, type de liaison, ...). Le programme se présente sous la forme d'une commodité. Il offre en outre une possibilité de monitoring du port série.



Exemple de branchement :

USR SporterVoice	<--->	A2000 2620/14MHZ	<--->	SX32PRO/50MHZ
	7fils	MultiCardIII	3fils	
		Connect		MINITEL/TERMINAL

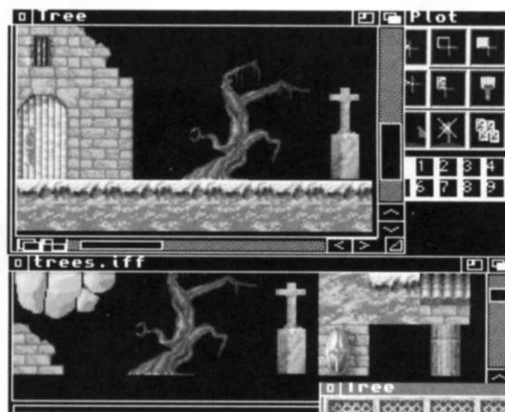
+ Très pratique
- Où ça ?

Auteur: Dirk Tietke
FreeWare: GO!
Configuration: OS2.04+, un carte multi-série, câble nul modem
Où: comm/misc/Connect25.lha
Taille :42Ko

UN EDITEUR DE MINERAUX

Atlantis v1.1

Tous les décors de jeux de plates-formes sont bâtis sur le même modèle: une base de quelques blocs que l'on peut assembler dans n'importe quel ordre afin de constituer des écrans toujours différents. Atlantis est un éditeur générique, qui récupère vos blocs sous la forme d'une image ILBM, et sauvegarde le décor dans un simple fichier binaire. A vous de programmer les routines de chargement, chose qui devrait être relativement aisée, surtout pour quelqu'un qui a l'ambition de réaliser un jeu. De toute façon, le format de sauvegarde est détaillé dans la documentation. L'interface est simple, pas trop mal conçue grâce à Intuition et MUI. Tout est paramétrable: la surface du niveau (en nombre de lignes et de colonnes), la dimension des blocs (en largeur et longueur, qui peuvent êtres égales).



L'écran d'édition d'Atlantis.

Edition d'un jeu de plateau.

+ Fonctionnel, simple et efficace
- Pas de gestion d'arrière plan

Auteur: Staffan Palmroos
ShareWare: 20$
Configuration: OS2.04, MUI3.3, Disque Dur.
Où: dev/misc/Atlantis.lha
Taille: 195Ko

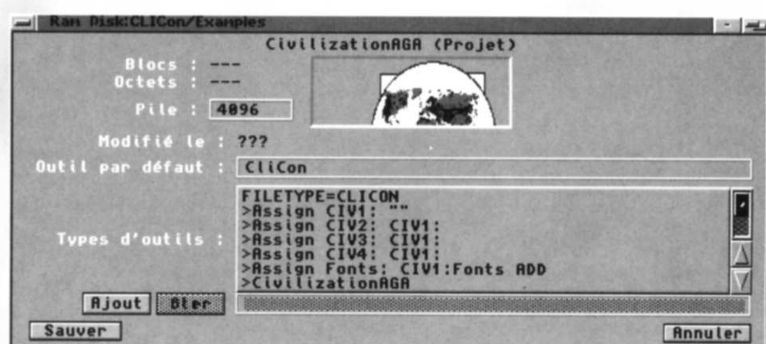
L'ICONE SCRIPT

Clicon v3.02

Ce DP est intéressant pour tous ceux qui souhaitent lancer leurs programmes préférés à l'aide d'un script, sans pour autant passer par un fichier texte intermédiaire et IconX. Vous aurez juste à choisir l'icône de votre choix et à insérer dans les ToolTypes les informations nécessaires au lancement du programme (path, commentaire, assignation (User-startup allégée), ...).

+ Ouvert a tout les types d'exécutions
- Pas de documentation en français

Auteur: Thomas Richter
Configuration: OS1.2+
Où: util/wb/CliCon.lha
Taille: 45Ko

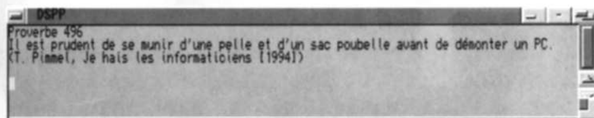


LE PROPHETE

DSPP v3.04

Que d'inspiration, Vous cherchez quelqu'un pour vous faire la morale, ... Ne cherchez plus, DSPP est fait pour vous. Ce DP à l'utilité plus que discutable, vous permet d'afficher de manière aléatoire un proverbe, parmi une liste de 300Ko (environ 2500 proverbes plus ou moins connus). Ce programme est exécutable à partir du shell ou du Workbench. La liste des proverbes est un fichier au format ascii modifiable à volonté grâce à un petit exécutable fourni. Pour les amiganautes fan d'IRC, on peut interfacer à l'aide d'Arexx DSPP avec AmIRC , afin d'afficher des proverbes durant la discussion. A utiliser avec modération!

+ Entièrement configurable, en français.
- Indispensable ;)
Auteurs : Thomas Pimmel et Brice Allenbrand
ProverbeWare : A vos crayons
Configuration requise : OS2.04+
Où : util/wb/DSPP_3.04b.lha
Taille : 135Ko

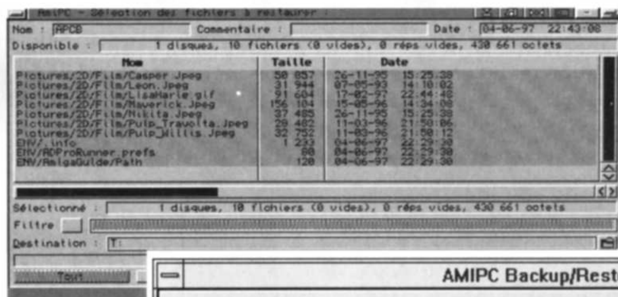


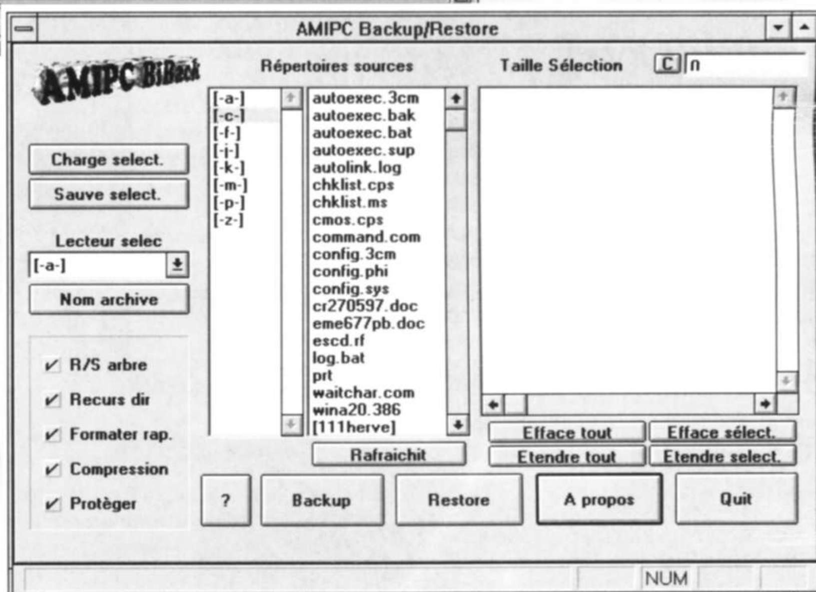
BACKUP LE RETOUR

AmiPC BiBack v1.26

Vous me direz encore un logiciel de BackUp! Oui, mais celui-ci a la particularité d'être multi plate-forme. Amiga, PiCi, et très bientôt (Au dire de l'auteur!) Unix et Mac. L'archive de démonstration se compose d'une version Amiga (Sous MUI 3.6+) et d'une version PC (Lostdows 3.1). La prise en main est très simple. On retrouve tous les ingrédients d'un bon logiciel de backup (Choix du média de sauvegarde, compression, sélection de fichiers par requester, modification de l'archive, ...). pour le transfert de données PC <--> Amiga, il se révèle très pratique.
La gestion multi volume est bien gérée et très pratique pour de gros fichiers. La sauvegarde se fait alors sur des disquettes au format PC. S'il subsiste encore quelques bugs de jeunesse, AmiPC offre une très bonne alternative pour l'échange de données multi-OS, pour des machines éloignées.

+Facilite d'utilisation
Multi-OS
Compression de données
- Quelques bugs
Prix
Auteur: Olivier Lejardinier
ShareWare: 150 FF :(
Configuration OS2.04, Reqtools v38+
Où: disk/backup/AmiPC.lha
Taille: 505Ko





DISK JOCKEY MPEG

MPEGAPlayer v2.30



Pour tous ceux qui ne connaîtraient pas encore le MPEG Audio, sachez qu'il permet de compresser un fichier audio 16Bit stéréo avec un facteur moyen de 10 à 15 sans perte de qualité audible. MPEGAPlayer est un player MPEG Audio pour DeliTracker. Il permet de jouer les chansons compressées au préalable avec une qualité très proche de celle d un CD (14 Bits 44khz stéréo sur une 040) Depuis la version 2.00, il est possible de jouer les Mpeg Niveau III. Cette nouvelle version corrige quelques bugs et nous propose un nouvel AudioManager. Ce programme existe aussi en version Amiga Dos (MPEGA.lha du même auteur) qui offre les mêmes possibilités que Delitracker, la convivialité en moins :(. Pour les personnes intéressées, il existe sur Amiga de bons programmes de compression Mpeg Audio (MusicIn, MP3Enc, ...). Prévoir de longues heures ou de longs jours :(pour la compression!

+ Très bonne qualité audio
Facilité d'utilisation
- Je cherche toujours! ...
Auteur: Stéphane Tavenard
FreeWare: Que demande le peuple!
Configuration: OS2.04+; 68020 (68030 à 50Mhz hautement recommandé)
Où: mus/play/MPEGAPlayer.lha
Taille: 240Ko

POWERPC CONNECTION

PPCASMPK v1.0

Ce programme s'adresse à tous les programmeurs désireux de se mettre à l'assembleur PowerPC sur 680x0. Il propose un émulateur PowerPC et un désassembleur. Il ne dispose malheureusement pas encore d'un Cross-assembleur. Celui ci est pour l'instant disponible sous MS-Dos (AS v1.41 Cross-Assembleur).

+ Pas besoin de PPC pour s'initier à sa programmation
- Le FPU et les interruptions ne sont pas émulés.
Pas de Cross-Assembleur
Auteur: midas@tomtec.abg.sub.org
FreeWare: Ca roule
Configuration: OS3.0+; 68000 (68030 ou + recommandé)
Où: dev/asm/ppcasmpk.lha
Taille: 52Ko

IDE FOREVER

IDE-Fix '97 v1.2

Après Bidule95, voici IDEFix97. N'en déplaise aux inconditionnels du SCSI, l'IDE reste la solution la plus abordable pour le stockage de données sur miga. Cette nouvelle version présente de nombreuses améliorations!

Au menu:

- Atapi.device :
Reconnaissance des lecteurs de disquette 120Mo (LS120)
Support des lecteurs multiCD Atapi (Torisan, Nec 4x4, ...)
Lecture des données CDDA par le port IDE
- Nouveaux pilotes: plus d'une dizaine (RandyRom, AlfaPower plus, EasyCD (Telmex), AT-Bus2008, ...)
- CacheCDFS: amélioration de l'algorithme de cache, support du multisession et du multivolume (Plus d'une image ISO sur un CD), ...
- CDFSPrefs: changement de configuration en cours de fonctionnement, ...
- IDE-Fix: supporte les disques dur de plus de 4Go, meilleur support des lecteurs de cartouche Atapi (Syquest, Zip, ...)

Et encore beaucoup d'autres nouveautés. A l'utilisation, IDE-fix se comporte très bien. Une installation très bien gérée avec un uninstall (qui marche ! :)). L'amélioration des performances annoncées par l'auteur n'est que peu visible. Par contre, CacheCDFS gagne en confort d'utilisation et en possibilité. Je ne peux que recommander cette suite dédiée à l'IDE (Cache CDFS fonctionne aussi très bien avec les lecteurs SCSI) que tout amigaïste devrait posséder.

+ Gestion de l'IDEx4 Reconnaissance d'un grand nombre de périphériques IDE. Suite intégrée (Cache CDFS, PlayerCD, HDSleep, émulateur CD32, AutoPark,...). Prix intéressant.
- Installation de l'IDEx4 assez complexe, même avec l'aide d'IDEFix. La reconnaissance des CD Audio et des CD Photo est moins performante qu'AsimCDFS.
Auteur: Olivier KASTL
ShareWare: 60DM ou 25DM pour la mise à jour.
Configuration: OS2.04, CDRom ATAPI ou SCSI
Où: disk/misc/IdeFix97.lha
Taille: 335Ko

Blitz

Un lanceur d'applications (suite)

Comme promis le mois dernier, nous allons nous attaquer à la commodities.library pour faire de Launcher une commodité digne de ce nom.

Tout d'abord, un peu de théorie sur les commodités. Ce sont des programmes comme les autres mis à part le fait que le programme Exchange (ou équivalent - cf Aminet) peut leur envoyer des messages et donc intervenir dans leur déroulement. La création d'une commodité est un véritable jeu d'enfant grâce à l'utilisation d'une bibliothèque de commandes additionnelles : la RI-CommoditiesLib. Encore une bibliothèque provenant tout droit de RWE. Notez qu'une version plus récente et plus puissante est distribuée avec le Blitz Support Suite. La première chose à faire est de déclarer notre commodité : les arguments sont forts simples : trois chaînes de caractères contenant successivement le nom, le titre de la fenêtre info d'Exchange et une petite description. La seule cause d'erreur est le manque de mémoire dixit la documentation. Il faut ensuite initialiser deux variables de gestion des événements en provenance d'Exchange. La première, associée à la commande CommodityEvent, vérifie si Exchange a envoyé un message à notre programme. La deuxième, associée à ExchangeMessage, fait le "tri" des différents messages, appelés pour l'occasion Cx* (pour Commodity eXchange). Ceux-ci sont relativement nombreux. Je n'ai inclu que les plus utiles dans notre exemple : CxAppear, CxDisAppear, CxKill, CxEnable et CxDisable. Pour les deux dernières commandes, j'ai juste inclus la fonction SetCxStatus, mais je n'ai pas bloqué le programme. C'est à vous de voir si vous désirez changer ceci ou non. La bibliothèque permet aussi l'ajout de HotKeys d'une manière très simple, mais comme je n'ai pas pu en trouver l'utilité dans Launcher, ce sera donc là aussi à vous de vous débrouiller pour les rajouter :) Rassurez-vous, la documentation n'est pas mal faite du tout.

J'ai aussi rajouté à notre exemple deux choses nouvelles: la localisation (cf Amiga News n°101). Il vous faudra donc créer un catalogue avec EasyCat ou autre si vous désirez en profiter ; et une nouvelle méthode de capture de la police par défaut à la demande insistante de certains lecteurs qui se reconnaîtront :) Pour cela, il faudra aller dans le menu Compiler/Compiler Options et taper : "amigalibs.res" dans le cadre Resident. Ceci chargera le fichier AmigaLibs.res qui contient toutes les strutures du système d'exploitation de l'Amiga. Pour le code en lui même, je vous laisse regarder le Source qui doit être suffisamment commenté, en remerciant MaVaTi pour son exemple dont je me suis (très) largement inspiré. Sur ce, j'attends comme d'habitude vos commentaires, questions, insultes, chèques, billets d'avions ... A vos claviers ... Prêts ? Blitzez !

```
; Vérifiez bien que vous possédez le fichier Launcher.data dans
votre tiroir S: (cf Amiga News n°102),
; sinon éditez ces quelques lignes et sauvegardez les sous
                                              S:Launcher.data :
; 20
; 20
; Blitz 2
; Blitz2:Blitz2
; Shell
; C:NewCli
; MultiView
; SYS:Utilities/Multiview

WBStartup:NoCli
WbToScreen 0
ShowScreen 0

; saisie des chaînes de caractères en vue de la localisation
ReqErr$="Launcher is unable to open"+Chr$(10)+"Reqtools li
                brary"+Chr$(10)+"Please check it and retry"
ReqErrTitle$="Reqtools Error"
Ok$="_Okay !!"

ComErrTitle$="Commodity Error"
ComErr$="Not Enough memory !"
ComTxt$="Created Using Blitz Basic !"

; on vérifie que la Reqtools est bien présente
If IsReqToolsActive<>-1
 ReqNonActive=RTEZRequest (ReqErrTitle$,ReqErr$,
                                              Ok$,2,0,4)
EndIf

; Nouveau ! La routine pour saisir la police de caractères de
                                              l'utilisateur
; Première chose à faire : on déclare un pointeur de type .Screen
                   sur l'adresse de l'écran du WorkBench
*MyScreen.Screen=Peek.l(Addr Screen(0))
*WBFont.TextAttr=*MyScreen\Font ; à l'intérieur de celui-ci, on
     déclare un autre pointeur du type .TextAttr sur l'item \Font
TempFontName.l=(*WBFont\ta_Name) ; on attrape le nom de la
                           police sous forme d'un mot long
FontHeight=(*WBFont\ta_YSize) ; on attrape la hauteur de la
                                              police
FontName$=Peek$(TempFontName) ; on convertit le mot long
     en une chaîne de caractères pour obtenir le nom complet

LoadFont 0,FontName$,FontHeight ; on charge la police et le
                                        tour est joué !
; localisation : on procède comme la fois précédente
*LauncherCatalog=OpenCatalogA_(0,"Launcher.catalog",0) ;
                                   on ouvre le catalogue

If *LauncherCatalog
 ReqErr$=PeekTo$(GetCatalogStr_(*LauncherCatalog,0,0),0)
                  ; et on copie le contenu du catalogue sur
                  les chaînes de caractères initiales
 ReqErrTitle$=PeekTo$(GetCatalogStr _(*LauncherCata
                                              log,1,0),0)
 Ok$=PeekTo$(GetCatalogStr_(*LauncherCatalog,2,0),0)
 ComErrTitle$=PeekTo$(GetCatalogStr_ (*LauncherCata
                                              log,3,0),0)
 ComErr$=PeekTo$(GetCatalogStr_(*LauncherCatalog,4,0),0)
 ComTxt$=PeekTo$(GetCatalogStr_(*LauncherCatalog,5,0),0)
 CloseCatalog_(*LauncherCatalog)
EndIf

; comme dans le numéro précédent
NEWTYPE .typ
 Nom.s
 Commande.s
End NEWTYPE

Dim Prog.typ (100)

If ReadFile(0,"S:Launcher.data")=0 Then Forbid_:End

FileInput 0

XOri$=Edit$(3)
YOri$=Edit$(3)

n=0
Repeat
 Prog(n) om=Edit$(100)
 TTaille2=Len(Prog(n) om)
 If TTaille2>TTaille Then TTaille=TTaille2:TTailleNum=n
 Prog(n)Commande=Edit$(256)
```

```
n+1
Until Eof(0)
Dernier=n

CloseFile 0
DefaultInput

; on ouvre notre commodité d'une manière ma foi fort simple !
ComSuc=MakeCommodity("Launcher","Launcher",ComTxt$)
If ComSuc=0
 RTSuc=RTEZRequest(ComErrTitle$,ComErr$,Ok$,2,0,4)
 Forbid_:End
EndIf

Window 0,Val(XOri$),Val(YOri$),1,1,$800,"",1,2

RPort.l=RastPort(0)

msg$=Prog(TTailleNum) om
t=Len(msg$)
Largeur=TextLength_(RPort,msg$,t)

WSize Largeur+30,(FontHeight+5)*Dernier+FontHeight

GTGZZPosition On
GTButton 0,0,0,0,Largeur+30,FontHeight,"",0

For n=0 To Dernier
 GTButton 0,n+1,0,(FontHeight+5)*n+FontHeight, Lar
                              geur+30,FontHeight+5,Prog(n) om,0
Next
AttachGTList 0,0
WLargeur=Largeur+30
WHauteur=(FontHeight+5)*Dernier+FontHeight

Vu=1

Repeat
ev.l=Event
; ces deux variables servent à recevoir les évènements relatifs à la
commodité (messages d'Exchange)
ce=CommodityEvent
em.l=ExchangeMessage
VWait

 If ev
  If ev=$40
   gh=GadgetHit
   If gh=0
    Quit=1
   EndIf
   If gh>=1
    Execute_ "run "+Prog(gh-1)\Commande,0,0
   EndIf
  EndIf
 EndIf

 If ce=-1
  If em
   If em=CxAppear ; apparition de la fenêtre
    If Vu=0
     Gosub _Appear
     Vu=1
    Else
     BeepScreen 0
    EndIf
   EndIf

   If em=CxDisAppear ; disparition
    If Vu=1
     Gosub _Disappear
     Vu=0
    Else
     BeepScreen 0
    EndIf
   EndIf

   If em=CxKill ; arrêt du programme
    Quit=1
   EndIf

   If em=CxEnable
    SetCxStatus On ; ou SetStatus suivant la version de la RI
                       CommoditiesLib que vous utilisez.
   EndIf

   If em=CxDisable
    SetCxStatus Off ; idem
   EndIf
  EndIf
 EndIf

Until Quit=1
Free Window 0
Forbid_:End

._Appear
Use Screen 0
Window
0,Val(XOri$),Val(YOri$),WLargeur,WHauteur,$800,"",1,2
AttachGTList 0,0
Return

._Disappear
DetachGTList 0
Free Window 0
Return
```

XLabProcess

J'ai l'honneur de vous présenter ce mois-ci un programme de traitement d'images : XLabProcess, écrit par un de nos talentueux compatriotes, j'ai nommé Xavier Nuel.

Un beau jour, en feuilletant Amiga News, Xavier tombe sur sa rubrique fétiche (du moins je l'espère) et découvre l'exemple d'un programme de traitement d'images - StudioFX. Il se lance alors dans l'écriture de son propre programme qui grossit très rapidement pour devenir XLabProcess. Ce dernier en est maintenant à sa version 1.21 à l'heure où j'écris ces quelques lignes (et Xavier l'améliore en permanence), est Shareware et disponible sur Aminet. On est bien loin de Studoi FX original tel qu'il fut présenté dans Amiga News, même si XLabProcess en conserve les grandes lignes : multi-images, localisé, Undo ...

Les effets sont nombreux et paramétrables, si bien qu'on arrive à obtenir de très jolies choses en quelques clicks de souris ... pardon de mulot ! Xavier m'ayant très gentiment fait voir son Source, je peux vous dire que celui-ci est de très bonne facture si bien que le programme est, du moins dans sa dernière version, bien optimisé. Ah oui, j'allais oublier un détail important, XLabProcess supporte les Datatypes en chargement et l'IFF en sauvegarde.

Bref, un soft que tout Amigaiste se devrait de posséder sur son disque dur.

XLabProcess v1.21
Auteur : Xavier Nuel
Shareware : 40 Frs

Programmation du copper

A la lecture de ce titre, j'entends déjà, dans la salle, les exclamations du public hurlant au tabou de la programmation du hardware. Je rassure tout de suite en disant que cette programmation sera propre et "system-friendly".

Le copper

Comme vous le savez sans doute déjà, le copper est un coprocesseur de l'Amiga qui est toujours synchronisé avec le balayage vidéo. Il est ainsi capable de modifier différents paramètres des circuits spécialisés au cours du balayage d'une image. C'est la base du système des écrans déplaçables de l'Amiga.

Une utilisation populaire du copper dans les démos est le changement des couleurs pour produire des barres de couleurs horizontales, par exemple. Ceci est le but du programme d'exemple que je vous livre.

Le système

Comme je l'ai dit plus haut, le système se sert abondamment du programme. Il élabore des copperlists (nom des programmes du copper) pour chaque longue trame, chaque courte trame, chaque série de sprites de chaque écran. Ces listes sont alors fusionnées en un seul programme par une fonction de la graphics.library, la bien-nommée MrgCop().

Quand je dis chaque écran, il faut entendre écran au sens de la graphics.library, qui est de bien plus bas niveau qu'Intuition. Cela correspond alors à ce qu'on appelle les ViewPorts. Ainsi, à chaque ViewPort on associe les trois listes dont j'ai parlé. Il existe cependant un quatrième champ, raison d'être de cet article, destiné à une copper-list "utilisateur". Il nous suffit, pour inclure un morceau de programme dans la copperlist du système, de préparer une structure UCopList (dont le contenu réel importe peu), de l'initialiser avec UCopperListInit(), et de construire le programme avec les fonctions CMove() et CWait().

L'exemple

L'exemple que je vous propose se contente de construire une copperlist qui affiche une barre dégradée sombre au milieu de l'écran. Pour cela, la copperlist modifie le registre $180 des circuits spécialisés: COLOR00. Etant donné que les modes AGA ont apporté des particularités, il est probable que cela ne marche pas sur les écrans ouverts dans un mode AGA. Pour voir le résultat, ouvrez par exemple un bon vieil écran 640x256x2... et observez les effets (curieux) du déplacement d'écrans! Bien entendu, aucune chance que ce programme marche sur une carte graphique. J'utilise quand même le hardware!

```
; copperdemo.s - utilisation system-friendly du copper

    include HiSoft_Devpac:Macro/exec.i
    IMPORT      exec,exec
    IMPORT      exec,exec_lib
    IMPORT      exec,execbase
    IMPORT      graphics,graphics_lib
    IMPORT      graphics,copper
    IMPORT      graphics,gfxbase
    IMPORT      hardware,custom

Start move.l    4.w,a6      ; ouverture de la graphics.library
    move.l  a6,_ExecBase
    OPENLIB     Gfx,37
    move.l  d0,_GraphicsBase
    beq   exit

    move.l  #SIZEOF_UCopList,d0     ; allocation d'une
    move.l  #MEMF_PUBLIC!MEMF_CLEAR,d1  ; struct UCopList
    CALL    AllocMem
    move.l  d0,UCop.List
    beq   CloseGfx
    move.l  d0,a0                   ; initialisation de cette struct
    move.l  #100,d0                 ; (100 instructions)
    CALL    UCopperListInit,_GraphicsBase(pc)
    tst.l   d0
    beq   FreeUCop
    moveq  #100,d7                  ; ordonnée initiale
    lea    Color.Table(pc),a5 ; couleurs
.ColorLoop
    move.l  UCop.List(pc),a1
    move.l  d7,d0
    moveq  #0,d1
    CALL    CWait                   ; attendre l'ordonnée
    move.l  UCop.List(pc),a1
    CALL    CBump                   ; avancer le pointeur
    move.l  UCop.List(pc),a1
    move.l  #color,d0
    move.w (a5)+,d1
    CALL    CMove                   ; changer la couleur
    move.l  UCop.List(pc),a1
    CALL    CBump                   ; avancer le pointeur
    addq.l  #1,d7
    cmp.l   #121,d7
    bne.s   .ColorLoop
; signalons la fin de la liste (tiré de gfxmacros.h)
    move.l  UCop.List(pc),a1
    move.l  #10000,d0
    move.l  #255,d1
    CALL    CWait

; maintenant, stockons cette valeur dans le ViewPort actif

    move.l  gb_ActiView(a6),a1   ; vue active
    move.l  a1,view
    move.l  v_ViewPort(a1),a0    ; premier ViewPort
    move.l  a0,viewport
    move.l  vp_UCopIns(a0),OldUCop ; installation de la liste
    move.l  UCop.List(pc),vp_UCopIns(a0)
    CALL    MrgCop                  ; fusion des listes
    move.l  gb_ActiView(a6),a1
    CALL    LoadView        ; actualisation de l'affichage
    move.l  #SIGBREAKF_CTRL_C,d0
    CALL    Wait,_ExecBase(pc)

    move.l  viewport(pc),a0       ; restauration de l'ancien
    move.l  OldUCop,vp_UCopIns(a0) ; état
    move.l  view(pc),a1
    CALL    MrgCop,_GraphicsBase(pc)
    move.l  view(pc),a1
    CALL    LoadView

; il manque ici un moyen de libérer la mémoire allouée par
; UCopperListInit(). Cela se fait normalement par l'appel
; de FreeVPortCopLists() mais cela libère aussi les autres
; copper-lists (sprites, long/short frame, etc.), c'est-à-dire
; tout ce qui est nécessaire à l'affichage du ViewPort. Le
; viewport que nous utilisons ici ne nous appartient pas
; alors, quitte à faire des choses illégales, j'ai choisi
; de ne pas chercher à libérer cette mémoire (ce programme
; n'est qu'une démonstration :-). Libérons quand même la
; struct UCopList

FreeUCop
    move.l  UCop.List(pc),a1
    move.l  #SIZEOF_UCopList,d0
    CALL    FreeMem,_ExecBase(pc)
CloseGfx
    move.l  _GraphicsBase(pc),a1
    CALL    CloseLibrary,_ExecBase(pc)
exit  moveq     #0,d0
    rts

_ExecBase     dc.l  0
_GraphicsBase dc.l  0
UCop.List dc.l  0
OldUCop  dc.l  0
view dc.l  0
viewport  dc.l  0

Color.Table
    dc.w $aaa   ; exemple de suite de couleurs, mettez-y
    dc.w $999   ; ce que vous voulez!
    dc.w $888
    dc.w $777
    dc.w $666   ; la bête !
    dc.w $555
    dc.w $444
    dc.w $333
    dc.w $222
    dc.w $111
    dc.w 0
    dc.w $111
    dc.w $222
    dc.w $333
    dc.w $444
    dc.w $555
    dc.w $666
    dc.w $777
    dc.w $888
    dc.w $999
    dc.w $aaa

    GRAFNAME
```

Amiga E

Un programme auto-détachant

Pour les deux longs mois d'été à venir, je vous ai concocté un programme un peu spécial. Celui-ci ne fait rien de particulier (il ouvre une fenêtre), excepté qu'il se détache du shell. J'espère qu'il va vous plaire et vous être utile parce que je pensais que sa réalisation serait plus facile que cela.

Prologue

Qui n'a pas hurlé en s'apercevant qu'un programme, très utile au demeurant, bloquait purement et simplement le shell à partir duquel il avait été lancé? Il existe des solutions. Si l'on utilise CSH, il suffit de taper nom_du_programme& et le problème est réglé sinon, on peut utiliser "run".

Cependant, pour toutes les personnes désirant élaborer de petits programmes auto-détachant, il faut s'atteler à la tâche qui n'est pas expliquée dans les documentations officielles, genre RKRMs.

Le lapin, le lapin!

Nous atteignons ici le deuxième effet de cet article, à savoir les différentes solutions qui s'offrent à nous. Il y en existe plusieurs mais il faut nuancer.

Ainsi, si l'on programme en assembleur, c'est la simplicité même. Il suffit de définir plusieurs sections dans son programme (qui deviendront des hunks dans le fichier exécutable), de "couper" la liste des segments afin que le MIGA croit qu'il n'y en a qu'un, d'initialiser un process (avec CreateNewProc() ou CreateProc()) dont le début est la deuxième section. Il suffit ensuite de quitter avec un RTS, ce qui permet de signaler au Shell que l'on rend la main (après, bien sûr avoir libéré la mémoire allouée, fermé les "libraries" dont on ne se sert plus etc...).

Il y a une autre méthode qui consiste en quelque sorte à faire une copie de notre programme en indiquant dans les tags passés à la fonction CreateNewProc() l'adresse du premier segment de notre programme.

Ma méthode

Elle est un peu limitative, mais je pense qu'elle convient très bien pour de petits programmes comme ceux que nous avons l'habitude de voir dans notre revue préférée. Ici, l'astuce consiste non pas à donner à CreateNewProc() l'adresse d'un segment, mais directement une adresse à l'intérieur de notre programme. En clair, la portion de notre programme qui continuera à fonctionner n'est autre qu'une procédure.

Dans le détail

Notre programme contient 4 procédures: main() qui ne sert qu'à lancer un autre processus, debut() qui est la procédure appelée par CreateNewProc(), savea4() et loada4(). Ces deux dernières servent à sauvegarder puis à recharger la valeur du registre a4 qui sert au compilateur E à adresser les variables globales (a5 pour les variables locales). C'est une étape par laquelle il est indispensable de passer, sinon le méchant guru risque de venir vous rendre visite ;)

Tout d'abord, il nous faut remplir une structure process concernant notre tâche. Pour rappel, une structure process est une structure task contenant des informations supplémentaires. On pointe sur execbase, puis sur la tâche en cours qui, en l'occurrence, est la nôtre. Il ne reste plus qu'à déterminer si notre programme a été lancé du CLI (ou du shell) en vérifiant si cli pointe sur une structure commandlineinterface. BADDR() est une macro-commande définie dans dos/dos.m et qui permet de convertir une adresse BCPL en une valeur utilisable (elle ne fait que multiplier par quatre). Malheureusement pour nous, pauvres programmeurs, la seule façon de savoir si un champ d'une structure est en fait un pointeur BCPL est de regarder dans les includes assembleur ou C, car showmodule ne nous l'indique pas. On aurait pu aussi utiliser la fonction cli() de la dos.library qui retourne un pointeur sur la structure cli (si elle existe) mais c'était quand même plus amusant d'aller explorer la structure execbase. Si le programme a été lancé du cli, on peut initialiser notre nouveau processus.

Le nouveau processus

Il est initialisé grâce à la fonction CreateNewProc() de la dos.library (je parie que vous aviez deviné). Cette fonction ne prend qu'un argument, un pointeur sur une structure tags (en E, on peut passer directement les arguments). Je ne décrirai ici que les tags que nous utilisons: NP_ENTRY est l'adresse de départ du code à exécuter, c'est à dire dans notre cas l'adresse de la procédure debut ({debut}). NP_NAME est un pointeur sur le nom du processus. Je pense qu'il est inutile que je détaille NP_PRIORITY quant au flag NP_WINDOWPTR, il sert à s'assurer que c'est bien l'écran par défaut qui sera utilisé en cas de requête du système. On quitte en rendant la mémoire et la procédure continue à s'exécuter toute seule. Il est à noter qu'il faut exécuter un Exit() qui rend la mémoire allouée par CreateNewProc(). Je vous laisse essayer tout seul une autre méthode. Bonnes vacances.

```
OPT PREPROCESS

MODULE 'dos/dos','dos/dosextens'
MODULE 'dos/dostags'
MODULE 'utility/tagitem'
MODULE 'exec/execbase'

DEF processus:PTR TO process
DEF cli:PTR TO commandlineinterface
DEF procname[80]:STRING
DEF sysbase:PTR TO execbase
DEF trackprocess:PTR TO process
DEF conhandle

PROC main() HANDLE
 savea4()
 cli:=0
 procname:='programme auto-détachant'

 sysbase:=execbase
 trackprocess:=sysbase.thistask
 cli:=BADDR(trackprocess.cli)

 IF cli
  IF (processus:=CreateNewProc(
     [NP_ENTRY,{debut},NP_NAME,procname,
      NP_PRIORITY,1,NP_WINDOWPTR,0,TAG_
                                   DONE]))=0 THEN Raise(0)
   WriteF('C''est l''heure de rendre la main!\n')
   CleanUp(0)
  ENDIF

EXCEPT
ENDPROC

PROC debut()
 loada4()
 conhandle:=Open('CON:50/100/540/56/Appuyez sur
                                   return', MODE_NEWFILE)
 FgetC(conhandle)
 Close(conhandle)
 Exit(0)
ENDPROC

PROC savea4()
 LEA a4(PC),A0
 MOVE.L A4,(A0)
ENDPROC

PROC loada4()
 LEA a4(PC),A0
 MOVE.L (A0),A4
ENDPROC

a4:
LONG NIL
```

La gestion de ressources par "moniteur"

Le partage d'une fonction non ré-entrante (2)

Nous continuons la partie conception. Nous présentons à nouveau la denière solution où vous remarquerez la paire active()/desactive(). Nous verrons après deux autres solutions et nous vous proposerons de vous amuser avec ces programmes (exa, exb et exbb) en réglant "le débit" des signaux, par l'intermédiaire de l'utilitaire "input". Nous terminerons par une dissertation de la gestion de ressource sur Amiga.

Première solution

Partage de la fonction printf() de la bibliothèque C PAR MASQUAGE DES EXCEPTIONS.

```
exa.cp  :   cc  -dLATTICE  -iinclude:/compiler_headers  -
L+asmEx2.o exa.cp
 #include    "exception2.h"

 class Moniteur: public Exception2 {
   char *txtEx; // message pour l'exception
 public:
   Moniteur(char *te, BYTE num= SIGBREAKB_CTRL_E): //
                                        par défaut le même signal
           (num, SIGBREAKB_CTRL_E), txtEx(te) {}
   void afficheExcp() { printf("%s", txtEx); }
   void afficheValeur(long v) {
           desactive();
           printf("%04d\n", v);
           active();
   }
 protected:
   void routine2() { afficheExcp(); }
 };

 #include    "ex.h"
 #include    "ex.cp"
```

Nous n'utilisons pas l'héritage multiple. Ainsi la classe CompteurMoniteur hérite de Contrôleur Moniteur vues dans "ex.h", et la classe Contrôleur Moniteur hérite de la classe Moniteur qui hérite de Exception2.

On peut vouloir utiliser l'héritage multiple mais c'est un cas où l'on doit utiliser une classe de base virtuelle, car on ne doit appeler le constructeur de classe Exception2, qui installe notre vecteur d'exception, qu'une seule fois. Ceci n'empêche pas d'utiliser la classe Exception2 plusieurs fois, à condition qu'un appel au destructeur soit fait pour remettre en place l'ancien vecteur, après un appel au constructeur. Ceci est fait automatiquement lorsque l'instance de classe est détruite. Si elle est déclarée dans un bloc {...}, c'est en sortie de bloc : "}".

```
 ___________
 |Exception2|
 ----------
   /|\  /|\
 _____|    |
 ____|_____    __|_____
 |Controleur|  |Moniteur|
 ----------    --------
   /|\  /|\
   _|____|_
   |Compteur|
 --------
```

Avec l'héritage multiple et classe de base virtuelle faire:

Moniteur -> virtual Exception2, Controleur -> virtual Exception2
Et Compteur -> Moniteur, Controleur

Le mot clé "virtual" permettra d'appeler le constructeur de la classe Exception2, une seule fois au niveau de la classe Compteur.

On appelle la classe Moniteur, et plus généralement cela, un moniteur parce qu'il regroupe les fonctions, ici afficheQQCH(), qui partage une ressource, ici la fonction printf() considérée comme non ré-entrante. Toutefois, un "vrai moniteur" est un mécanisme d'arbitrage de ressources qui ne permet qu'à une seule fonction d'entrer dans le moniteur. Nous avons dit qu'en fait la routine d'exception n'est pas interruptible par la fonction main() puisque les fonctions ne sont pas dans deux tâches différentes, mais dans la même. Ainsi, la gestion de l'accès au moniteur est simplifiée puisque seule Exception2::routine() peut interrompre le main(), pas l'inverse. On a juste à arbitrer l'accès à la fonction printf() du main(). C'est à dire, dans cette première solution, on désactive les exceptions dans la fonction afficheValeur() au moment de l'appel à "la ressource printf()". Un signal, qui provoquerait une exception, surgissant durant le printf() de afficheValeur() est masqué jusqu'à active().

Deuxième solution

PAR EXCLUSION MUTUELLE (gestion de la section critique lors du printf)

```
exb.cp :   cc -dLATTICE -iinclude:/compiler_headers -
                                         L+asmEx2.o exb.cp
#include    "exception2.h"

class Moniteur: public Exception2 {
  class Mutex { // réalise l'exclusion mutuelle des fonc
                                        -tions d'affichage
          int  dem;   // volatile
  public:
          Mutex(): dem(0) {}
          void  P() { dem= 1; }
          void  V() { dem= 0; }
          int  estOccupe() { return dem; }
  } mutex;
  int  relance;   // relance une exception (à mettre aussi
                                               volatile)
  char *txtEx;
public:
  Moniteur(char *te, BYTE num= SIGBREAKB_CTRL_E):
          (num, SIGBREAKB_CTRL_E), txtEx(te), re
                                               lance(0) {}
  void afficheExcp() { printf("%s", txtEx); }
  void afficheValeur(long val) {
          mutex.P();
          printf("%04d\n", val);
          // si l'exception arrive ici, elle est différée
          mutex.V();
          Forbid();
          if (relance)
              // une exception ne peut arriver ici
              SetSignal(SIGBREAKF_CTRL_E, SIG
                                       BREAKF_CTRL_E);
          Permit();
  }
protected:
  void routine2() {
          if (mutex.estOccupe()) relance= 1;
```

```
            else {  // cas "normal" ou avec relance
                printf("   relance %d", relance); // pour info.
                afficheExcp();
                relance= 0;
            }
    }
};

#include    "ex.h"
#include    "ex.cp"
```

Dans la classe Mutex qui donne un exemple de "sémaphore binaire", il n'y a pas de paire Forbid()/Permit() autour de l'affectation de la variable "dem" qui ne serait pas atomique ; par exemple LEA #dem,A0 et MOVE #1,(A0). Une affectation atomique n'est pas nécessaire puisque la routine n'est pas interruptible ; ne redonne pas une chance de s'exécuter au main(). Dans le cas où les deux fonctions peuvent s'interrompre l'une et l'autre, on pourrait, entre ces deux instructions entrer dans routine2() qui testera alors mutex comme non occupé, puis exécute partiellement son printf() et, interrompu par le commutateur, revenir au main() pour exécuter son printf(). Or, on a considéré la fonction printf() comme non ré-entrante.

Ce que l'on veut avec une fonction primitive comme P() ou V(), c'est qu'un état (la valeur d'une variable en informatique) reflète une action (de l'appel au retour d'une fonction) pendant toute la durée de son exécution.

Ainsi, la paire Forbid()/Permit() autour de l'expression conditionnelle : if (relance) ... n'est pas nécessaire pour effectuer l'exclusion, mais, pour que la variable relance ne soit pas infirmée après le test qui l'avait trouvée affirmée (if (relance) **exception** ...) et ainsi maintenir une cohérence entre un état et l'action associée à celui-ci.

L'exclusion est réalisée par les opérations P()/V() du mutex et le test du prédicat estOccupé(). Les faits que le signal soit réaffirmé et l'affichage relancé si la variable relance est affirmée, permet d'effectuer "l'exclusion mutuelle". Toutefois, si une exception survient avant la paire Forbid()/Permit() (c'est à dire entre mutex.V() et Forbid()), c'est elle qui "prend la place" de la relance en annulant cette variable.

On utilise d'une façon générale, l'opération du sémaphore P() pour obtenir l'accès à la ressource et l'autre V() pour libérer la ressource. Ainsi, si nous avons deux tâches qui puissent s'interrompre l'une et l'autre c'est à dire "mutuellement", on aura une paire P()/V() autour de chacune des deux sections critiques : codes de qui se partagent la ressource.

Un sémaphore binaire peut aussi comme un moniteur bloquer l'accès à une ressource. Nous n'avons pas vu, ici, comment ce blocage et cette libération étaient réalisés mais juste l'interface du sémaphore : P() et V().

Amélioration?

L'inconvénient de ces deux solutions est: qu'elles ne permettent pas de mémoriser le nombre d'exceptions qui pourraient survenir durant l'exécution du printf() du main(), puisque c'est soit un bit (celui du long mot du signal), soit une variable booléenne "dem" qui sont fixés. Toutefois, le but recherché est réalisé, c'est une exclusion mutuelle.

Nous proposons une troisième solution qui se mord un peu la queue, puisqu'elle mémorise rapidement (l'incrémentation d'un compteur) les exceptions pouvant survenir durant l'exécution du printf() du main(), mais fera autant d'affichage après! Ce ne sont plus des signaux exceptionnel et ce n'est plus du partage de ressource.

On peut améliorer la solution en réduisant la succession de ces affichages, en un seul. J'ai ajouté le nombre d'exceptions que l'on peut, par exemple, considérer comme perdues.

Le plus intéressant est le seuil à partir duquel on décide de ne plus traiter de signaux et donc de "perdre", par exemple, des informations. Penser aux positions que nous envoie la souris pour afficher le pointeur à l'écran ou à l'"overrun" d'une liaison série. C'est un autre sujet, celui du "temps réel". On déciderait alors de définir une fréquence d'échantillonnage, on connaîtrait ainsi le nombre d'échantillons par période. On choisira alors un système assez rapide pour ce traitement et on utilisera une horloge (compteur d'événements) pour cadencer l'acquisition des données.

Troisième solution (gadget) :

Par exclusion mutuelle et COMPTAGE D'EXCEPTION

```
exbb.cp  :   cc  -dLATTICE  -iinclude:/compiler_headers  -L+asmEx2.o exbb.cp
  #include   "exception2.h"

  class Moniteur: public Exception2 {
    class Mutex {
            int  dem;   // volatile
            public:
            Mutex(): dem(0) {}
            void  P() { dem= 1; }
            void  V() { dem= 0; }
            int   estOccupe() { return dem; }
    } mutex;
    // cpt est volatile
    int  cpt;   // relance une exception et les comptabilise
    int  seuil;  // jusqu'à un certain seuil!
    int  ep; // exceptions perdues
     char *txtEx;
  public:
  Moniteur(char *te, BYTE num= SIGBREAKB_CTRL_E):
    (num, SIGBREAKB_CTRL_E), txtEx(te), cpt(0), ep(0) {}
    int  leSeuil() { return seuil; }
    int  excpPerdus() { return ep; }
    void fixeSeuil(int s) { seuil= s; }
    void afficheExcp() { printf("%s", txtEx); }
    void afficheValeur(long val) {
            mutex.P();
            printf("%04d\n", val);
            mutex.V();
            // cpt sera traité par le tantQue de la routine
                                                        d'exception
            Forbid();
            if (cpt > 0) SetSignal(SIGBREAKF_CTRL_E, SIG
                                        BREAKF_CTRL_E);
            Permit();
    }
  protected:
    void routine2() {
            if (mutex.estOccupe()) { if (cpt < seuil) cpt++; else
                                                        ep++; }
            else {
                printf("   cpt %d, seuil %d, perdus %d", cpt,
                                                   seuil, ep);
                afficheExcp();
                if (cpt > 0)   // si cpt == 0 c'est déjà traité
                                                (mode normal)
                  while (--cpt) {
                     printf(" cpt %d, seuil %d, perdus %d", cpt,
                                                   seuil, ep);
                     afficheExcp();
                  }
            }
    }
  };

  #include    "ex.h"
  #include    "ex.cp"
```

Remarque :
dans l'affichage des programmes exb et exbb, le symbole "0" pour les variables "cpt" ou "relance" signifie que le signal d'exception n'a pas eu lieu pendant la possession de la ressource, c'est à dire dans la paire P()/V(). De plus, dans les deux programmes, une exception qui survient entre mutex.V() et le Forbid() est considérée une relance du signal.

On peut s'amuser avec cette "solution gadget" en augmentant le nombre des Ctrl_E à envoyer au programme. Pour cela, on reste appuyé sur Ctrl_E. On peut régler la vitesse de répétition d'une même touche de la console par l'utilitaire "input". On pourra à côté, lancer dans un autre shell dont la priorité sera plus élevée que le shell où nous exécutons cette solution, la commande "dir : all" afin de ralentir notre tâche. Ceci nous permettra de recevoir plus de signaux qui déclencheront notre routine et qui les mémorisera pour afficher une rafale plus tard. Voir ci-dessous le pourquoi.

Quelques explications sur les signaux Ctrl_X

La console, c'est à dire le périphérique logiciel "console.device", reçoit des informations de l'"input.device" qui est aussi un périphérique logiciel avec une tâche ou pilote ayant une haute priorité. C'est le shell ou CLI (Command Line Interface) qui est un processus AmigaDOS, ayant ouvert la "console.device", qui reçoit ces signaux d'une tâche nommée "console.device" avec une priorité moyenne; par l'intermédiaire de la fonction Signal().

Enfin, avec l'utilitaire "input", nous réglons la vitesse de répétition d'une touche et non la vitesse d'émission des codes du clavier qui est toujours la même.

Nous n'avons pas expliqué où et comment le traitement de la répétition d'une touche est effectuée.

Conclusion

Portabilité

Ce code n'est portable, c'est à dire réutilisable sur un autre système d'exploitation par une simple recompilation, que si celui-ci dispose du mécanisme du signal d'exception. Ce qui est le cas, je crois, pour Unix. Cette étude nous aura permis d'expliquer pourquoi une routine, appelée suite à un signal d'exception, est similaire à une interruption locale à la tâche. Pour faciliter le portage d'un programme avec ce signal d'exception, nous pouvons utiliser le fichier d'inclusion <signal.h> de la bibliothèque C, dont nous connaissons maintenant les écueils. Par exemple, le système Caml, que nous avons vu dans un article précédent, permet à l'utilisateur d'interrompre l'évaluation d'une expression par Ctrl_C ou Ctrl_D. La solution la plus simple est, comme nous l'avions vu dans l'article sur Exec, d'insérer un test du signal (normal) par l'appel système SetSignal() dans la boucle d'évaluation. Nous avons vu aussi que ce test peut être celui d'une variable de classe spéciale (volatile) fixée de "l'extérieur" par la routine du signal d'exception. Cette technique est plus portable si le système d'exploitation est conforme aux signaux POSIX, en particulier à condition d'utiliser le fichier d'inclusion <signal.h> et que son implantation définisse, ici, SIGINT. Voici l'exemple, remarquez la ligne du compilation sans -dLATTICE, ni -LasmEx.o :

```
sigint.c : cc -iinclude:/compiler_headers -L sigint.c
#include   <signal.h>
// à lire : son descriptif et comparer avec celui de la biblio-
thèque C standard.
volatile int   fin= 0;
void   routine(int sig) { if (sig == SIGINT) fin= 1; }
/* après exécution de cette routine, l'ancien vecteur est re-
mis en place automatiquement et SIGINT inhibé. Voir biblio-
thèque C standard [Plauger 1992]. */
void main() {
  int i= 0;

  signal(SIGINT, routine);   // réduction de la classe Exception
  printf("Appuyer sur Ctrl_C ou Ctrl_D, fin= %d\n", fin);
  for( ; !fin; ) { printf("%d\r", i++); } // réduction de classe
                                                   Controleur
  printf("fin= %d\n", fin);
}
```

Le modèle client-serveur

Nous pouvons dire que l'exercice, proposé dans la première partie, offre une autre solution à la gestion de ressource par le passage de message. On peut donc éclater les deux programmes qui coexistent dans deux tâches, l'une gèrera le signal d'exception comme un signal normal avec une fonction d'attente et aura une priorité supérieure à l'autre tâche, ceci afin de traiter immédiatement le signal comme s'il était un signal d'exception. On déléguera en fait, à Exec et à la bibliothèque AmigaDOS, la partie gestion de ressource par l'intermédiaire des dialogues qui auront lieu avec les périphériques logiciels ou "devices".

De la même manière que cet "éclatement" en tâches, on peut introduire pour deux processus qui veulent partager une ressource, au modèle 2 processus + 1 sémaphore (pour l'arbitrage), un modèle avec un troisième processus : 3 processus + du passage de messages soit 2 processus et un processus qui gère la ressource. J'ai envie d'appeler celui-là un serveur : un processus et sa file d'attente (plutôt qu'un "manager"). Ainsi, on peut penser que le sémaphore sert à l'arbitrage entre processus lorsqu'il n'y a pas de délégation automatique de la gestion de ressource ; la file d'attente du serveur et sa gestion par des primitives de synchronisation.

Si les mécanismes de sémaphore ou de moniteur permettent d'arbitrer l'accès à une ressource et de bloquer un processus jusqu'à ce qu'il puisse y accéder, le serveur et sa file d'attente de messages, bloque le processus lorsqu'il attend sa réponse à un message enfilé. De plus, les commandes que le serveur comprend permettent de définir une interface évolutive et standardisée de la ressource qu'il gère.

Apparté :
la plupart des ressources Amiga (custom chips and peripherals) sont gérées par des périphériques logiciels ou "devices" qui sont implantés, par ce que j'ai appelé, des serveurs. On a vu que la "graphics.library" contient, entre autres, des fonctions pour gérer le "blitter". Or, on peut remarquer que tous ces "devices", le sont, parce qu'ils ont à faire aux Entrées/Sorties, dites lentes. On pourrait définir qu'une commande, pour un système graphique qui permette de déplacer un objet en détectant les collisions avec les bords de l'écran ou d'autres objets, soit une E/S lentes : Boing, Boing !!!

Enfin, on peut dire que le message d'interruption (cf. article Exec) par rapport aux messages est comparable au signal d'exception pour les signaux.

Ce que nous venons de décrire est un modèle client-serveur. Ce modèle permet plus encore que le partage ou l'arbitrage de ressources, d'établir une communication avec un protocole; déjà vu. Vous pourrez trouver une description du modèle client-serveur dans "Modern Operating Systems" de Andrew S. Tanenbaum 1992. La surprise de cette machine est que l'intérieur de son système d'exploitation simule (émule) une architecture client-serveur grâce au passage de messages. Avec des clients: les programmes utilisateurs et avec des serveurs : les périphériques logiciels, activés directement par les clients ou indirectement ; comme le font les commandes de l'AmigaDOS. ■



Court y est...

Rubrique courrier exploitée honteusement par: Alain Bourgery
(MAIS la rédaction se réserve le droit de couper les lettres
ET les commentaires de l'exploiteur)

Le mois dernier, Ed a violemment tronçonné le courrier que je lui avais transmis pour 'manque de place suite aux événements londoniens'. Voici ceux que vous auriez dû lire, et un courrier long, mais que je n'ai pas pu m'empêcher de passer car son avis rejoint le mien. A lui l'honneur du...

Premier courrier

Madame ou (et ?) Monsieur Aniouz,

Comme je vois que tout le monde donne son avis sur le passé, le présent et l'avenir de l'Amiga, je ne vois pas pourquoi je ne donnerais pas le mien, même si tout le monde s'en fout, car comme disait je ne sais plus qui "c'est pas parce qu'on a rien à dire qu'il faut fermer sa gueule". Or, j'ai des trucs à dire...

Donc, pour situer le mec derrière le clavier, je suis possesseur d'un Amiga 500 depuis août 87, d'un Amiga 2000 depuis février 92 et d'un PC depuis novembre 96. (Oui, je sais, le dernier ordinateur de la maison fait un peu tache dans le décor...)

Donc, sur ces dix ans passés avec l'Amiga, j'ai assez peu de mauvais souvenirs :

- la facture du 500 : 7900 francs TTC...
- le premier virus (bien inoffensif, mais surprenant en 88)
- l'Amiga 500 qui tombe en panne 1 mois avant la fin de la garantie (ouf) mais qui tourne comme une horloge depuis (donc depuis environ 9 ans)
- le premier disque dur SCSI qui met en avant un défaut du contrôleur A590 et qui vérole mon rapport de stage de fin d'études (heureusement MAD était là avec leur qualité de service et leur respect du client)
- l'octet défaillant sur ma GVP combo 340 (re-merci MAD)
- le crash lamentable de Commodore, dont il faut quand même saluer une qualité : la nullité de leur service marketing a permis d'établir un étalon pour le zéro absolu :-)
- les discussions stériles sur AFS dans la mailing-list; en gros, AFS n'a JAMAIS fonctionné aussi bien (en terme de stabilité) que le bon vieux FFS chez moi : je l'ai acheté, mais je l'ai laissé tomber quand FLD a commencé à mettre des gadgets, à mon goût inutile dans un FileSystem, au lieu de le déboguer...
- le crash d'Escom
- le crash de l'alimentation de mon vénéré 2000 (merci Serele)
- les perspectives Viscorp-iennes nébuleuses de rachat.

Ben voilà, j'ai fait le tour : en dix ans, c'est peu !

Du bon côté, il y a :

- le multitâche qui me fascinait au début (10 horloges analogiques avec la trotteuse en temps réel sur un 68000 à 7 MHz, quand on vient de l'Apple II, ça envoie)
- la simplicité et la cohésion de l'interface utilisateur
- l'exploitation de la puissance (toute relative suivant les normes PC actuelles) du processeur (un malheureux 68030)
- la quantité de logiciels du domaine public (sur PC, j'ai été horrifié de constater qu'un bidule aussi inutile qu'un accessoire de calcul de la distance parcourue par la souris était un shareware)
- la bonne tenue dans le temps des logiciels commerciaux (on n'a pas forcément besoin de la toute dernière ultime version (sauf CyberGraphX 3 qui est en bêta-nid-à-bugs :-))
- la qualité des logiciels (tant commerciaux que domaine public)
- l'adéquation des divers produits disponibles aux besoins des utilisateurs et l'absence de course à la puissance (Word, par exemple, me paraît totalement disproportionné par rapport à l'utilisation qui en est faite (même les secrétaires, dont c'est pourtant l'outil de tous les jours disent qu'elles n'ont besoin que d'un dixième de ce que sait faire Word, donc l'utilisateur moyen...)) ; de même, un logiciel graphique doit proposer un "undo" limité uniquement par la mémoire : citez-moi sur PC ceux qui font cela (et depuis quelle version ils le font!)
- la compétence, la gentillesse et le dévouement de MAD envers ses clients
- les concepts du système d'exploitation :
- les devices
- les datatypes
- assignations multiples
- notification
- le scheduling "temps réel" (voir les systèmes embarqués) mais cependant customisable (Executive)

Donc, si je résume, je dispose d'une machine à la technologie "dépassée" qui fait tout ce que je veux :

- 3D (Imagine 4, la version 5 me paraît une grosse arnaque par rapport à celle sur PC)
- traitement d'images (Image Studio et tous pleins d'outils DP)
- dessin avec XiPaint 4.0
- traitement de texte (TeX et emacs)
- musique avec Bars and Pipes (merci micro$oft) et MidiPlay
- programmation C, C++ (SAS/C et gcc), Ada (un peu vieux le gnat 2..06 maintenant :-)
- Ouaibe (pour être chébran ;-) avec IBrowse 1.1: pas mal si on se contente de 256 couleurs et qu'on sait qu'au bout d'un moment le bouton "back" ne fonctionne plus (mais, ils préviennent, alors faute avouée est à moitié pardonnée ;-)
- Linux, mais la Cybervision 64/3D n'est pas supportée par X11 (ou alors, j'ai raté un épisode). D'accord, elle est lente, cette machine, mais mise à part la 3D que je peux faire calculer au PC, c'est suffisant et même au pire, je peux toujours investir dans une carte 68060, et la vavavoum...

Par contre, elle est fonctionnelle et efficace, contrairement au "superbe" PC qui ne donne une impression de puissance qu'une fois sous Linux!

Puisque j'en suis au PC, voici les DEUX raisons qui m'ont

poussé, moi fanatique de l'Amiga, à acheter une de ces "choses" :

- Y'a des jeux sublimes (Screamer 2, Grand Prix 2, Heroes of Might and Magic 2, Daggerfall, Quake pour ne citer que ceux que j'ai achetés)

- Y'a Linux (mais je l'ai aussi sur l'Amiga).

Au niveau des défauts du PC, je citerai Ms-dos, Windows et tout ce qu'ils induisent comme erreurs ou hérésies tant au niveau ergonomie, que contrôle de la machine...

Pour avoir utilisé windaube 95 et windaube NT lors de mes divers contrats (c'est bien pour ça, les SSII), je dois dire que ce qui m'a le plus choqué, c'est la notion de Plug and Play (certains disent Plug and Pray) à la micro$oft et le fouillis innommable que sont ces deux "OS"...

Je m'explique :

Si on installe un produit sur win (95 ou nt), un superbe 'installer' (beaucoup plus bô que celui de Commodore, mais que vient faire la bôté là-dedans...) met tous les fichiers là où IL veut les mettre et pas ailleurs!

Ce qui, sur win nt, donne des angoisses métaphysiques à l'administrateur système puisque si, comme ce fut mon cas, il verrouille le répertoire contenant les fichiers systèmes (comme il est de bon ton de le faire sur un système d'exploitation multi-utilisateurs), certains produits (ceux de micro$oft, par exemple) refusent de s'installer prétextant une impossibilité d'écrire là où ils le désirent...

Ce genre de pratique est choquant, puisqu'un produit applicatif peut fort bien écraser des fichiers systèmes avec des versions plus anciennes desdits fichiers (ce qu'il fait, bien sûr)...

Le travail de l'administrateur consiste, alors, à retrouver ses petits (ou après une ré-installation complète du système à faire une copie de sauvegarde d'abord) ou alors à fermer les yeux, laisser tout ouvert et se consacrer à l'administration des machines Unix, qui sont mieux élevées...

Ceci signifie aussi qu'un utilisateur ne peut pas forcément installer un produit pour son propre compte sans avoir les accès en écriture aux répertoires du système...

Il est aussi impossible de modifier l'installation puisque "l'installeur" est un exécutable, pas un script en pseudo-lisp comme sur Amiga et il est souvent impossible d'essayer un produit sans l'installer, puisque, parfois, la distribution ne comporte qu'un fichier (OK, c'est pratique), mais il sert à la fois d'archive et d'installeur.

Autre point rigolo, la désinstallation...

On se dit, voilà qui est plus fort que l'Amiga!

Certes, mais tempérez vos ardeurs, les gars (vous permettez que je vous appelle "les gars" ? Non ???... Bon, tant pis.), ça marche quand ça veut; j'ai ainsi obtenu des messages du genre "j'ai peut-être pas tout enlevé, faudra finir à la main".

Ca jette un froid...

Bon, une fois le premier dépit passé, on se dit que c'est mieux que s'il avait tout laissé en plan : faut voir... En effet, il va falloir aller nettoyer la base de registres à la mimine avec beaucoup d'imagination pour trouver un critère de recherche pertinent (voir PaintShopPro dont l'éditeur est JASC : ça fait un paquet de mots "intéressants" à chercher ("paint", "shop", "pro", "jasc", voire même jpeg, gif et autres formats d'images qui avaient été associés à ce très médiocre manipulateur d'images)) ou beaucoup de patience pour parcourir toute la base de registres à la recherche des miettes perdues par la désinstallation. Quant à enlever les dll et autres fichiers annexes devenus inutiles, il y a des logiciels vendus en plus qui savent le faire : merci micro$oft... En gros, soit le système est capable de savoir réellement tout ce qu'il faut enlever, soit il s'abstient de proposer une option de désinstallation. Il est aussi aberrant qu'un système comportant une simili-base de données accepte que l'on efface un des éléments de cette base sans mettre ladite base au courant. Si vous effacez à la main un produit avec "l'explorateur", la base de registres sera fausse puisque pointant vers des données désormais inexistantes.

Pour avoir pratiqué professionnellement ces deux "OS", je dois dire que l'AmigaDOS, qui n'est pas industriel (merci Commodore, pour n'avoir jamais su vendre l'Amiga), est beaucoup plus rigoureux (les libraries (dll pour le PC) sont dans Libs: ou une assignation multiple (par exemple sur mon 2000, les libraries fournies par Commodore ou Amiga Technologies sont dans SYS:Libs, mais celles issues d'applications touchant au système ou non, sont dans SYS:Libs/Added), les devices dans Devs:, etc) et pas en vrac. Certes, il manque à l'AmigaDOS un ensemble de propriétés qui en feraient un OS "moderne", en particulier la protection mémoire au niveau du système comme les Unix ou win nt, mais globalement, il serait capable de rivaliser sans aucun problème avec les "os" de micro$oft.

Et naturellement, on arrive au problème de la bibliothèque de logiciels !

Sur ce point, je rejoins C. Potter dans votre numéro de mai 97 : JAVA peut sauver la pluralité des systèmes d'exploitation en supprimant le discours des chefs d'entreprises et des décideurs de tous poils dans le genre : "On s'en fout que Linux ou AmigaDOS soit plus convivial ou plus performant en tant que système d'exploitation, les produits sont sur Windows"

Désormais, une entreprise pourrait se permettre de choisir le système d'exploitation en fonction de ses besoins (parc de machines déjà disponibles, contraintes vis à vis d'un client qui dispose du même système, ou autre) et pas en fonction des applications qui fonctionnent dessus. Si les fabriquants de logiciels se mettent à écrire des logiciels en byte-code Java (quel que soit le langage source utilisé), n'importe quel système d'exploitation disposant d'un compilateur Java JIT sera capable de les faire fonctionner : fin de l'hégémonie de Micro$oft (amen !).

Pour les faricants de logiciels, c'est la fin des portages (qui ne se passent JAMAIS aussi bien qu'on le voudrait) : la disponibilité sur une plate-forme est le problème du constructeur de la plate-forme et du créateur du système d'exploitation (même micro$oft, qui devra peut-être faire un lifting à ses "os"), ce qui ouvre toute grandes les portes à un résurrection de l'Amiga (n'est-ce pas, Monsieur Gateway 2000?)

De même, il suffit de jeter un coup d'oeil objectif à UAE sur Linux (ou autre Unix, j'suis pas sectaire), Dos, Windaube ou Mac, pour voir qu'émuler un 680x0 dans un environnement à priori hostile (Intel x86, PowerPC, Sparc, HP-PA, Alpha ou autre) est parfaitement réaliste sans se poser des contraintes à la micro$oft avec DOS et windaube. Donc, je pense que le futur de l'Amiga est dans l'ouverture sur Java, que ce soit avec un système comme POs ou celui de Phase 5 n'est pas le problème, il faut juste qu'il ait le même esprit que celui de l'Amiga actuel : simple et efficace (pourquoi pas AROS une fois arrivé à maturité...). La compatibilité doit être traitée comme un sujet annexe (voir UAE), mais pas comme une contrainte.

Si le hard de la machine qui supporte ce système d'exploitation est un "vulgaire" PC tant pis, on fera avec, si c'est une architecture à la A/Box ou comme les clones Mac, tant mieux, on retrouverait ainsi l'esprit de l'Amiga de 85, un bon OS sur un bon hard.

On va peut-être, enfin, pouvoir revenir à une inventivité du hardware (limitée par les possibilités d'échange de cartes d'extension, mais là aussi, il y a peut-être un "Java" à faire) après toutes ces années de dictature intellienne (surtout qu'Intel a l'air de vouloir se radicaliser avec leur nouveau système de microprocesseur sur carte-fille propriétaire et le marché du PC pourrait fort bien continuer sans eux, comme IBM l'a vécu à la grande période du PS/2 et du MCA).

Si ce concept multi-plateformes à base de code Java ne prend pas (ou si UN fabricant essaye de se l'approprier au lieu de le laisser à tout le monde), je ne vois pas ce qui pourra sauver les autres fabriquants de systèmes d'exploita tion du rouleau compresseur micro$oft, et pas seulement l'Amiga...

L'avenir de l'informatique (personnelle et professionnelle) est-il "Intel Inside" et "Designed for Windows 95"? J'espère que non.

P.S. Juste histoire d'être casse-pieds, page 30 du numéro de mai, sur la photo représentant l'Amiga 1000, les légendes des lecteurs de disquettes sont inversées : le A1010 est un 3"1/2 (j'en ai un sous les yeux) et donc le A1020 devait être un 5"1/4. *(Ed: c'était un scan de la pub originale de Commodore pour le 1000! Comme quoi...)*

P.P.S. Réponse à la lettre (numéro de mai 97) du Monsieur qui trouve le PC sous Win 95 génial (une lobotomie accidentelle peut-être ;-), nostalgique de l'Amiga (lâcheur, va!), Ghostscript affiche le PDF ; ce n'est peut-être pas le plus petit logiciel, mais, il est gratos (voir la licence pour une distribution avec un produit commercial).

Merci de votre patience,

Alain Valleton <AValleton@filnet.fr>

Hello

Une nouvelle ère Amiga ? Du moins Phoenix-DP le dit-il sur sa publicité postale reçue ce matin (16/4) : "Le 31 mars 1997, Gateway 2000 a racheté Amiga Technologies qui devient Amiga International" [...]. L'Amiga dans tout cela? Il rentre dans le secteur délaissé par Gateway 2000 depuis quelques temps, le jeune public, en se consacrant au marché de l'informatique confortable... pour adultes (voir les dernières pub). [...] pour un public jeune qui aime les jeux, qui fait du traitement de texte par obligation, qui souhaite surfer sur le net occasionnellement, et surtout pour des jeunes aux poches pas très remplies... Amiga 1200, CD32+SX32pro+MoDem ? En attendant de voir ce qu'a réellement dans la tête la marque aux vaches normandes, amigaïste, montre-lui ton choix fait. !

N° vert 0800 90 64 86

3615 GATEWAY2000

http://www.fr.gw2k.com

Pour les parisiens, rendez-vous ou envoyez une lettre d'amour à :

Gateway2000 - 152 boulevard Haussman - 75008 PARIS

Salutations,

Philippe Bellon (04 Banon)

Comme enfer

Chers amis,

J'étais équipé d'un Amiga 1200 avec une Blizzard 1220 + copro + 4Mo. Le tout fonctionnait parfaitement mais restait un peu limité. J'ai donc acheté, chez Turtle Bay Direct, une Blizzard 1240 + 8Mo + carte SCSI, un boîtier tour, et dans la volée, un lecteur HD et un scanner Epson. [...] J'ai installé le pilote de clavier Atéo, cela fonctionnait toujours. J'installe le pilote de la carte SCSI (pas de logiciel) pour la B1240, puis je teste mes logiciels: DPaint IV AGA est enfin devenu utilisable en HAM8 et HR, et travailler avec Caligari est devenu agréable. Mais surprise, WordWorth plante quand je mets la correction orthographique, puis quand je veux imprimer. Je m'aperçois ensuite que Décollage, les jeux, les DP en général plantent. Curieusement, DPaint, PPaint, Caligari, Photogénic, TurboCalc, KindWord, PageSetterIII, BlitzBasic, TypeSmith, Panorama, semblent fonctionner correctement. Le pire suit: ayant remis la B1220, je constate les mêmes problèmes! [...] Déconnecter la carte ou la fast ram de façon logicielle ne change rien au problème. [...] Je remercie d'avance qui pourra m'aider.

Jean-Patrick Leroy (29 Landrévarzec)

AB : Vous ne voulez pas reformater votre disque dur, je vous comprends, il faut essayer d'une façon plus douce. Premièrement, enlever la Blizzard (quelle qu'elle soit) et tester si les logiciels présents sur le disque dur fonctionnent (dans l'affirmative, c'est une incompatibilité avec la carte, mais cela semble peu probable; dans la négative, penser à un virus et essayer de réinstaller). Ensuite, tester avec la carte présente en démarrant sur le WorkBench en disquettes (éventuellement en mettant le(s) disque(s) dur(s) absent(s) lors du menu 'early-startup') et le(s) logiciel(s) à problème en disquette(s) (pour ceux qui ne nécessitent pas un emploi exclusif depuis le disque dur). Pour ne pas formater le disque mais tester quand même en sa présence, il y a la solution de mettre tous les tiroirs et fichiers de la racine dans un répertoire provisoire... Mais vous vous retrouverez sous Shell au démarrage.

Print

[...] Existe-t-il des drivers pour utiliser une imprimante Canon BJ200 sous ShapeShifter ? Si oui, lesquels, et où peut-on les trouver? D'avance, MERCI beaucoup et longue vie à l'AMIGA & Co !

Nicolas DEPRET (ea0077@etud.dauphine.fr)

AB : Canon distribue toujours (maintenant sur son serveur FTP) des drivers spécifiques pour ses imprimantes sur Amiga, PC et Mac, visitez leur site...

TRUCS et ASTUCES

Nannarienàfoutre

Cher ANews

Après lecture d'un comparatif de modems dans votre mag, j'ai arrêté mon choix sur l'OLITEC self memory 33600. Je tiens à dire que c'est un très bon produit qui sait tout faire. Quand en plus on l'accouple avec une machine qui elle aussi sait tout faire, voire davantage, on peut utiliser celui-ci à fond.

Je m'explique : il sait faire répondeur ordinateur éteint; au grand malheur OLITEC n'a pas pensé que nous, Amigaïstes, existions encore ! Alors là, moi je dis nannarienàfoutre. Vous connaissez Shapeshifter, servez-vous-en. Un petit coup de pouce car j'ai galéré pas mal sur le problème : pour faire fonctionner le répondeur, enregistrer un message, mettre le modem en mode autonome..., il faut utiliser le New8n1.device ; par contre, pour ce qui est du Minitel, le serial.device est de rigueur. Mais ceci n'est pas encore parfait, alors si vous avez mieux à me proposer...

DOUX Cedric (ceddx@worldnet.fr)

Liaisons dangereuses

Cher ANews,

J'ai toujours été intéressé par la communication entre deux Amiga ou entre deux machines (Amiga et PeuCeu). Pour échanger des données entre deux Amiga, je me sers du très célèbre ParNet (transfert à environ 300ko/s !). Ah, un p'tit bonjour en passant à François Gastaldo du BUGSS de Bordeaux qui a connecté un PeuCeu (sous NT4.0) et un Amiga via un réseau ethernet (ce serait pas mal comme sujet d'article, non ?)... Personnellement, pour la communication entre Amiga et PeuCeu, j'ai recours à TwinExpress et à ses commandes ARexx dédiées via Directory Opus (le pied de faire un dir de C: dans une fenêtre Opus ou de se servir du lecteur de cédérom du PC quand on n'en a pas sur Amiga !). Un seul problème : l'échange entre 3 et 5ko/s à 115200 bauds...).

Sur PeuCeu, il existe LapLink qui gère les échanges de données via le port parallèle. Existe-t-il sur Amiga un programme permettant de gérer les échanges de données entre Amiga et PeuCeu sur ce port (il y a Link It sur Amiga, mais je crois que le câble de communication par le port parallèle est spécifique à Link It...) ?

Amigalement

PS : existe-t-il un simulateur de Dahu sur Amiga ?

Eric Coustard (37 Tours)

AB : le simulateur de Dahu est facile à faire, il suffit de réutiliser les anciens programmes prévus pour TI57 et autres Amstrad...

Pour la liaison parallèle, comme j'ai moi-même testé Link It (n°88, page 20), je peux confirmer que le câble utilisé par Link It ne respecte par la norme utilisée entre autres par LapLink (je dis entre autres car MSDos et Windows95 utilisent la même norme de câblage pour leurs câbles parallèles, ce qui permet de créer un réseau relativement rapide pour un coût très faible entre PC distants de moins de 2m). L'importateur français de Link It, Serele, doit toujours m'envoyer un câble correct dès que possible... De même, vous pouvez utiliser deux contrôleurs SCSI pour communiquer entre machines étrangères (il faut un peu jongler pour configurer, mais ça marche).

Enfin, pour ce qui est du sujet d'article, je me permets de vous faire remarquer qu'un article assez proche a déjà été publié (intitulé 'Amiga et réseaux', dans le n°66, à la page 51).

Achète

UC A4000. Tel: 03 85 46 52 28 (dept:71). ■

PAR Amiga. Tel: 03 24 54 72 44 le soir. ■

A4000/30, 40 ou 60 seul, u.c. et clavier. Tel: 03 83 51 64 07 (dept:54). ■

Vends

Blizzard 1230/4 8mo, drive ext dd, originaux et doc: dp4 aga, propage, w.worth 3, jeux, bible Amiga, doc diverses, prix intéressant. Tel: 04 75 42 50 93 le soir (dept:26). ■

Amiga 1200+ écran + imprimante eps, nombreux logiciels: 2500F. Tel: 01 30 70 05 70/ 06 07 46 18 04, bureau: 01 39 46 25 76 (dept:78). ■

A1200: 1000F, moniteur 1942: 1200F, Blizzard 1240 + scsi + 8mo + alim 200w: 2200F, hd ide 40mo: 150F, hd scsi 210mo: 300F + 1go fireball: 1200F, boîtier scsi+ cable: 300F, sampler133 bits eps 2mo + 150 d7: 3500F, video creator + octamed 6cd: 150F. Tel: 03 85 46 52 28 (dept:71). ■

Carte picasso 2 comme neuve: 1100F, carte opal vision: 1000F, tour micronik pour A3000 ou A4000: 450F, carte 3640 rév 3.1, nbrx logiciels: montage 2, professional page, professional draw, etc... Tel: 03 24 54 72 44 le soir. ■

Amiga 1200 + hd 60mo + 4mo fast ram + imprimante + écran + lecteur 3 1/2 externe + modem 9600bd + 2 manettes + commutateur joy/souris + tornado + 50 disk. Le tout: 2000F. Tel: 06 50 45 75 46 après 19h (dept:74). ■

Urgent: pour A4000: carte warp engine 040/4011 hz avec contrôleur fast scsi2: 3500F, carte picasso 2: 1500F, hd quantum firetall 1.2 go: 1200F, lecteur de scsi 2x ext: 500F, lecteur d7 h.d.: 300F. Tel: 03 83 25 72 37 en soirée (dept:54). ■

A4040 14mo ram + 12mo ide, écran microvitec m1438s + lightwave + adpro + dpaint aga + brilliance + aladdin 4d + scenery animator + cinemorph + clarissa + scaner à main nb + carte vidéo broadcast par acquisition + restitution + disk par 1,7 go. Le tout: 30000F, par seul: 20000F. Tel: 04 50 36 45 68 (dept:74). ■

Carte blizzard 1240 t/erc neuve (mars 97): 1900F, moniteur multisync 15': m1538s neuf (nov.96): 2800F, A1200 + minitowoer avec hd seagate 3'5 + souris wizar + 5 cd aminet (12,13,14,17) + aga exp le tout nickel pour 3500F. Olivier: ocaylus@club-internet.fr, tel: 01 39 64 15 57 (dom), tel: 01 41 41 54 71 (bureau). ■

Cause passage en 17 pouces, vends écran Commodore 14 pouces 1942 en très bon état avec pied rotatif, acheté 3540F, cédé à 1800F. Olivier.debats@hol.fr ou bien 01 42 51 43 97 sur répondeur (75, Paris). ■

Système par complet poour Amiga: acquisition, animation, carte son sunrize 16 bits, disque ide 1,6go micropolis, le tout: 25000F. Lightwave v pour pc: 4500F et lightwave IV pour Amiga: 2000F, carte miro dc 20 (pc) + adobe premièrele + 3d fx 2000F, kpt bryce 2: 750F, logiciels Amiga: Imagine V: 1500F, final writer 5: 500F, wordsworth: 250F, deluxe paint 5: 450F, pro vector 3.0: 350F, carte opalvision + opalpaint: 500F. Tel après 20h: 01 45 36 05 22 (dept:92). ■

Carte picasso 2 dans son emballage: 1100F, carte opal vision: 1000F, tour micronik pour A3000 ou A4000, carte fille 360 rev. 3.1, nbrx softs, professional page, montage 24,

Les petites annonces sont payantes *(sauf abonnés)*

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

professional draw, etc. Cherche par, tel: 03 24 54 72 44 après 18h. ■

Carte archos avideo 24 bits + tvpaint avideo (avec dongle) + opera (anim): faire offre, msp800 de satv (tbc, genlock incrustateur Amiga/Pc, gel d'image, transcoleur, correcteur vidéo bls/rgb) multistandards (rgb, yuv, s-vhs, composite pal-secam): 6000F. Tel: 05 61 27 06 20 après 19h (dept:31). ■

A1200 rom 3,1 ; blizzard 1260, dd 1.3go, cdrom x6, al. 220w, moniteur 1084s, aminet, logiciel 3d Imagine, Lightwave: 6000F. Tel: 04 42 40 09 22 (dept:13). ■

Amiga 3040 + dd 1,2 go + 16mo mémoire + carte flicker fixer + carte IV 24 (genlock digit) + digitaliseur son + nombreux logiciels originaux (vidéo + dps etc...) + câble Amiga Pc + moniteur 1084s. Faireoffreau 05 55 06 09 41 après 18h (dept:87). ■

Carte fille 4040/25, révision 3.1: 1000F, moniteur 1085s: 500F, rom 3.0 (A1200): 150F, carte scan doubeur (z2/z3): 500F, barrettes mémoires 4 X 4 32 bit: 500F, x2 hd scsi 3 1/2 de 250mo/pcs externe: 600F, carte scsi 2 & extension mémoires A1200: 300F, téléphonez-moi au 01 69 88 09 58 (dept: 91 & 75).■

Videodirector montage vidéo hardward Amiga: 800F, vds magnétoscope sony slv-767B vhs pal/secam pip hifi montage control s monitoring: 3100F, centrale téléphonique fax modem répondeur: 700F, fax sharp F0276 thermique tel/fax/répondeur: 3200F, terminal numérique absat sans abonnement multisatelite: 1700F. Tel: 03 81 95 37 63 après 20h (dept:25). ■

A2000 ram 6mo dd 170mo c.disk 3 1/2 digitaliseur 24 bit ht de gamme vd2001 + moniteur 1084s + imprimante + scala bt2 ad pro t.texte: 2500F. Tel: 01 30 55 59 64 (dept:78). ■

Tour basse pc: 300F, lecteur de cd rom 2x Panasonic: 200, lecteurde disquetteinterne 880ko: 250F plus port. Tel 05 61 12 25 27 Thierry. ■

Carte Picasso II en parfait état avec son emballage et softs: 1100F, carte Opal Vision: 1000F,tour Micronik pour 3000 ou 4000 sans carte slot: 500F, nombreuxsoft professional Draw 3,0 pour 250F, Professional Page 4,0 à 250F, montage 24 pour 450F...Tel:03 24 54 72 44 après 18h Thierry. ■

A1200 + hd 120mo (bien garni) + lecteur + copro 40 mhz + 4mo (+2mo chip): 2500F, carte gvp 68030 x 33mhz/4mo en panne, à débattre. Marseille, Tel: 04 91 05 07 14 (dept:13). ■

Blizzard 1220/4 28mhz 4mo fast ram ext. à 8mo: 690F, conner 2,5p 40mo (cp2044pk): 200F, Seagate st52520a Medialist 2,5go 3,5p (hauteur 19mm idéal pour A1200): 2000F. Tel: 03 88 89 37 97, demandez Pascal. ■

2 boîtiers scssi externes: un boîtier hp lxhxp=33x10x29 cm 6kg pour une unité 5 1/4 pleine hauteur avec face avant (250F + 65Fport), un boîtier Sun "shoebox" 19x23x52 cm 8kg pour deux unités 5 1/4 pleine hauteur(1 interne, 1 avec face avant) + une unité 3 1/2interne (400F + 75F port). Tout métal, couleur crème, alimentation 110v/220v intégrée, pass-thru + roues codeuses, livrés avec câbles scsi pour prise db25 Amiga/Mac (tout contrôleur scsi). Idéal pourgros disques scsi externes. Prix à débattre. Pascal,tel: 04 94 78 53 72 (répondeur). ■

A1200 6mo + carte accélératrice 28mhz + copro33 + dd 540mo + lecteur ext 3 1/2 + logiciels + 350 diskts + boîtes + 2 souris + 2 joystick + revues : 2100F, écran microvitech multiscan mode productivité: 900F. Le tout à débattre. Tel: 01 47 46 96 97 (dept:92). ■

A2000B, rom 3.1, 1mo chip, ecs, 2 lecteurs disq int, clavier, docs: 1000F, écran 1084s: 500F, carte extension mémoire 2/8mo: 250F, souris 500dpi: 100F, adaptateur multisynchro: 100F, imprimante citizen 120d: 400F, ou le tout + nbx mag amiga: 2100F, hd ide 123mo: 100F, ram 1mo 9 bits 30 pins 3 ou 9 puces: 40F la barrette, alin pc 100w: 100F, 223w: 200F, lect int pc 1,4mo: 80F. Tel dom: 01 49 77 02 47 le soir ou répondeur (dept:94). ■

Blizzard 1220-28mhz 4mo + copro 66882 à 28mhz: 800F, tel: hb 04 74 22 55 97 demandez Denis (dept:01).

Citizen 120d: 150F, hp painjet jet d'encre avec cartouches neuves: 400F, laser computprint pagemaster 411 (compatible laser jet 2; 1,5 mo cache) toner neuf + révisée OK état impecc.: 1800F. Tel: 01 34 97 81 02 (dept:78). ■

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informati que, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepnlers
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Aliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos tél 56 82 70 01 fax 56 46 36 49, email: bugss@grolier.fr
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78, Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 2580 Robert-Giffard Beauport - QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. http://pages.infinit.net/claq/. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usarios de Amiga de Zaragoza - Apdo, 246, 50080, Spain. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. (**Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom..Prénom..................................

Adresse..

....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No:

Date d'expiration

Date.................................. **Signature.............................**

Associations

Rubrique gratuite **-** Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

4A
L'Amiga bouge dans le 17! Pourquoi pas vous aussi? Venez rejoindre nos rangs! Que vous aillez un 4000/60 ou un simple 500 de base, vous serez les bienvenus! Notre but est de faire connaître l'Amiga, par tous les moyens possibles: shows, radio, presses, TV... Une seule adresse: Stephane Georget, 4A, La Rivière 17210 Chepniers.

A.C.V. Art Com Vidéo
La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AFIV
Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE
Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

AMIGAzette 83
Son activité principale est d'édité un fanzine axé sur l'Amiga. Son but est d'apporter des informations, des astuces, initiations et toute autre source d'intérêt envers l'Amiga. Son prix est de 15F et la disquette correspondante est de 8Frs. Les frais de port sont compris. Nous acceptons toute participation pour remplir nos pages. Pour toutes correspondance: E-mail: amigazette@toulon.pacwan.net http://www..netlinker.com/amigazette ou alors AMIGAzette 83, 9rue Ste Elisabeth 83200 Toulon.

ASOA
Association d'activités infographiques et de montage virtuelà partir de stations Amiga. Désir d'échange avec d'autres Amigaïstes. ASOA 5 rue Général Vandenberg 06600 Antibes.

ASLM
Amiga Support Le Mans propose à ses adhérents une multitude de services dont l'initiation aux logiciels, étude et réalisation de tout type d'appareillage électronique (digitaliseur, ATower, ect...), aide à la configuration matériel et logiciel de l'Amiga, ect... Président Lepoittevin Bertrand au Mans 43 28 87 83.

BUGSS
-Site français d'enregistrement des produits VaporWare et Miami.
-Réalisation du fanzine BGSS (abo. 10,50 F / numéro)
-Traduction de DP (membre ATO).
Contact : Jacques Foury (président du BUGSS) Appt21 38bis rue roger cohé 33600Pessac Tel: 05 56 46 26 09 Fax: 05 56 36 55 42

CORVETTE PRODUCTION
L'association est composée de techniciens de l'audiovisuel et d'infographiste (Amiga/PC). Son but, la conception, la réalisation et la diffusion artistique à l'ide de moyen techniques audiovisuels. Elle vous propose des stages d'initiation ou de perfectionnement dans les domaines de l'infographie, la vidéo et de la photographie. Elle organise depuis deux ans en collaboration avec l'association TRAVELLING la manifestation "Les Nuits Insolites du Film". Elle vient de créer un département "KANSEL" dédié à la production de dessin animés et musique Techno sur Amiga. Contact: 56 Av J.B. Clement 34130 Mauguio Tél: 67 120 581. Traveling: spécialisé dans la création, la production et le formation en audiovisuel. Depuis 1985 réunit des professionnel de l'image et du son pour la réalisation de documentaires et films institutionnels. Contact: Emmanuel 67 923 324

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION
La plus ancienne association sur Amiga (08/1984), spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Filiale en Normandie. Activités: réalisatiuon de station multimédia - développement électronique et informatique - télévision locale CORSAIRE Télévision C.T.V. (CTV recherche des animations, film vidéo, musiques... envoyez-nous vos oeuvres avec libre diffusion). Contact (joindre 1 timbre SVP): siège social Corsaire Production, C19 La Rocade, F-91160 Longjumeau. tél 01 69 09 55 04

CRAYON X
Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 72 28 01 86

DOM'PUBS DIFFUSION
Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS
Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également titrages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

Exode
Exode création d'une banque de données pour réunir et informer les Amigaïstes. Répertoire de spécialistes Amiga revendeurs, associations (leurs produits, leurs préstations), qui fait du DOMPUB, qui a tel cable, etc... Bourse d'échange (Petites annonces), boîte à lettres, pour communiquer entre-vous. A consulter sur 3615 BABMICRO. Tel: 04 90 95 97 61

Frontières Informatiques
Propose les traditionnelles collections de DP (CAM, Fish, 17bits...) ainsi qu'une nouvelle collection DP intitulée "Vie et Loisir". Tarif unique 10F la disquette + frais de port. Nous faisons aussi: une initiation à l'informatique et des impressions sur Teeshirt. 52 rue d'Italie 13006 Marseille. tél 9142 83 07

I.D.V.O.
I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. BP 574 21000 Dijon Cedex

IMPACT MULTIMEDIA
Activité suspendue cause service national

INFOVISION
L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

LITOTE - CRÉATION
La Vidéo des Arts et Sciences, 4 Mo,tée de la Tour F-30400 Villeneuve lez Avignon. tél 0490258184 fax 0490258361. E-mail: litote@wanadoo.fr

MEGA-DP DIFFUSION
L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

MICROLOGS
43 rue Carnot 69190 St-Fons tél 78 70 43 06, modem 78 67 80 29

Over AGA
Association Over AGA propose grand choix de module: 200 mega de musiques. demo AGA, digit, scanerisation, contacts. Pour tous renseignement: Over Aga Club informatique. 2 rue du Tram 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 57 31 ou 03 83 47 63 19 demander Sebastien.

PIXEL ART
Pixel Art vous aide à résoudre vos problèmes techniques, mais aussi apporte sa collaboration à vos projets. Vous cherchez un fond d'écran original, un son très spécial, ou bien digitaliser une photo, quelque soit le format (PCX, GIF, JPEG, et le support: disquette DD, HD, syquest, vidéo Hi8, S-VHS, etc...). Nous sommes là pour vous aider! Ecrivez nous à: Pixel Art, 14 rue des guetteries 37000 Tours. WWW.creaweb.fr/pixel-art/pixel-art/pixel.htm

ProMEDIA
Elaboration de ProDIA, collecticon HD (2.6Mo de DP/Disk). Support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: caullier@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accès à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association
Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Triple A
Association de défense maximum de l'Amiga. Aux adhérents sont proposés, entre autre choses, des avantages en ce qui concerne des ventes autours de l'Amiga (DP, T-Shirt Amiga...) et projet d'un fanzine associatif. Pour plus de renseignements: Lot les Aurores, 26800 Portes les Valence

Carnet d'adresses

Allemagne
Les numéros de téléphone et de fax sont, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.
AB Union Electronic Handels GmbH, Lise Meitner Str. 1, 85716 Unterschleißheim. Tél (89) 321 10 33 Fax (89) 317 49 57 http://ourworld.compuserve.com/homepages/ab_union
Fischer Computer Hard & Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover. Tél (511) 57 23 58 Fax (511) 57 23 73
Gabriele Lechner Verlag, Bodenseestr, 91, 81243 München. Tél (89) 8 34 05 91 Fax (89) 8 20 43 55
Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com
HCS Lange, Bielefelder Str. 30, 32756 Detmold Tél (5231) 34 530
Hippo Books, Walter Friedhuber, Daudetstr. 18, 81245 München. Tél (89) 863 43 42
MacroSystem Computer GmbH, Borgäcker 2-6, 58454 Witten. Tél (2302) 94 94 90 Fax (2302) 94 94 99
Media Verlagsgesellschaft mbH. Moosweg 18, 88175 Scheidegg. Tél (8387) 92 22 22
Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85
Omega Datentechnik GmbH, Junkerstr. 2, 26123 Oldenburg. Tél (441) 82 257 Fax (441) 885 408
Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de
RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn. Tél (5251) 64 06 46 Fax (5251) 64 06 55 Mailbox +49 5251 680201 http:\www.xpo.de canquix Renderland, Klingsortstr. 3/14, 81297 München. Tél (89) 91 35 35 Fax (89) 91 44 72 dgodsey@emeraldis.com
Siegfried Soft, Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR, Reichenbergerstr. 12, 34246 Vellmar. Tél (561) 982 39 06 Fax (561) 57 31 79 E-Mail : Hauff@ibm.net
Titan Computer, Michael Garlich. Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen. Tél et Fax (421) 48 16 20

Abonnement
Pour s'abonner à Amiga-Magazin : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.
Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.
Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31
Abonnement FS 83,40.
Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.
Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.
Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

Autriche
Solaris Computer, Insbruck, Mariahilfpark 1/010. Tél et Fax (512) 272 724

Belgique
AlfaData Benelux, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, tél +32 3 326-0144, FAX 326-0194
Amiga Products 209 Route de Philippeville 6280 Gerpinnes Tél/Fax 071 21 79 32 dbossis@arcadis.be http://195.7.0.249/amigaproduct/Default.nclk
Amiga City, Tel +32/2/736.61.11, Fax:+32/2/772.24.01, EMail: amiga.city@ping.be
AVM Technology, rue de Rotheux 279, B4100 Seraing. Tél 41/38 16.06 FAX 41/38.15.69.
Digital Précision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Koekelberg, Bruxelles, Tél 02/426.0504, FAX 02/420.38.75
IMedia, 7 Carré Peeters, 1180 Bruxelles, Tél02/376.14.38
Audio-Visual MultiMedia Technology, rue de Rotheux, 279, B4100 Seraing Belgique. Tl (0)41 38 16 06, Fax (0) 41 38 15 69.
The BLack Tiger - Rue du Nord 93 6180 Courcelles - Tel 32-71-458244 Fax 32-71-461076

Canada
Amitrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, T4X 1H9. tél ou FAX:+1 403 929 8459, E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Grande Bretagne
ADRESSE ANGLAISE (Indicatif 00 - 44)
Almatera, Southerton house, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England tel (0181) 687 0040 Fax (0181) 687 0490
Bookmark Publishing Ltd., The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE. Tél. 01525 713671, Fax 01525 713716.
Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL England, Tél. 0395 270273, Fax. 0395 268893
Diskotech (Grande Bretagne), tél (1944) 1591-620242.
Duchet Computer 51 St Georges Road CHEPSTOW NP6 5LA England
Eyetech Group Ltd., tél 01642 713185.
RBF Software, 169 Dale Valley Road, Hollybrook, Southampton SO166QX, England. E-mail rbfsoft@cix.compulink.co.uk WWW http://www.compulink.co.uk/-octamed
Fourth Level Developments, 31 Ashley Hill, Montpelier, Bristol BS6 5JA. http:\www;flevel.co.uk, email: sales@flevel.co.ukHi-Q, tél 01525 211327
Hagars Electronics, 127 High St, Sheerness, Kent ME12 1UD, tél/Fax 01795 663336.
HiQ, unit 1, Cablr End, 2 the Square, Hockliffe, Bedfordshire LU7 9NB tél 01525 211327 fax 01525 211328
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax 71 37 16
Hitachi Europe Ltd, Whitebrook Park, Lower Cookham Road, Maidenhead, GB-Berkshire SL6 8YA
Hydra Systems, Red Lane, Kenilworth CV8 1PB, tél 1203-471111, Fax 1203 473333.
KRP 1944.141.762.2510
Blittersoft, Tél 1944 1908 261 466
Optonica, 1 The Terrace Hight Street Lutterworth Leics England LE17 4BA, tél +44 (0) 1455 558282, fax +44 (0) 1455 559386
Seasoft Computing, GBUnit3, Martello Enterprise Centre, Courtwick lane Littlehampton, West Sussex BN17 7PA. Tél (1944) 1903 850378.

Revues anglaises
Amiga Format, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16339.95 pour 12 numéros)
Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16340 pour 14 numéros)
CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros 16366)

Etats-Unis
Anti Gravity Products, 456 Lincoln Blvd, Santa Monica, CA 90402, tél 310-393-6650, fax 310-576-6383.
Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271
Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com
Intelligent Designs Inc, 2925 East Colonial Drive, Orlando, Florida 32803 USA. Tél (407) 894-1031, (407) 894-2384, FAX (407) 894-2110 Tech Support. (nouvelle adresse) (TapeWorm)
MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626
Newtech 1200 SW Executive Drive Topeka, KS 66615, tél 1 913 228 8000, fax 1 913 228 8099
Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA
Oregon Research, 16200 SW Pacific Hwy., Suite 162, Tigard, OR 97224
Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006
Silent Paw Productions PO Box 1825, Manassas, VA 22110. Tél 703-330-7290 (voice/FAX)
Software Hut, Folcroft East Business Park, 313 Henderson Dr Sharon Hill, PA 19079 USA, Tél: 19.1.610.586.5704, Fax: 19.1.610.586.5706
Soft-Logik, 315 Consort Drive, St.Louis, MO 63011 USA. Tél 314-256-9595, FAX 314-256-7773.
Tri State Computer, 650 6th Avenue, Corner 20 th St NY, NY 10011, USA

Hollande
Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France
ACM, 8 rue Des Vergers, 57890 Porcelette, Tél/Fax 87 93 53 61
ADFI, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet 63000 Clermont Ferrand tél 04 73 34 34 34 fax 04 73 34 05 15 Usenet adfi@ramses.fdn.org
ADNET 3615 ADNET
AFLE, BP505, 13091, Aix en Provence tél 56 05 72 09, Fax 42 64 56 76
AGMO 114 rue Bis Michel-Ange 71016 Paris Tel: 01 45 27 04 53
AMIE, 11 Bd Voltaire 75011 Paris 16 1 43 57 48 20, Fax 16 1 43 57 10 01
Applimatic, CH-1618 Châtel-St-Denis, Rte de Montreux, Suisse, Tél (france 1941) 21 9314031, Fax 21 931 4035
Axiom Computer, 3 avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. Tél 39-68-39-25, FAX 39-68-33-81
Atol SARL, 67 rue Nationale 72000 Le Mans Tél 43 23 43 57, Fax 43 43 90 39
Atéo Concepts, Le plessis, 44220 Couëron. Tél/Fax 40 85 30 85.
Delta Graph'X, 4 rue des Iris 91180 St Germain les Arpajon, tél&fax (1) 60 84 16 14. email: dgx@deltagraphx.grolier.fr , Web: www.grolier.fr/deltagraphx
L'école Fr, BP274, 16007 Angoulème Cedex Tél 07 67 12 19
ECOUTE VOIR, Anne Rubie, tél 41 06 90 90 fax 47 39 26 95.
FDS, 82 rue Sailly, BP 134, 59543 Lys Les Lannoy Cedex, Tél 20 02 06 63, Fax 20 82 17 99, Minitel 3615 FDS
FFD, 3 rue A. France 13220 Chateauneuf-Lès Martigues, Tél 42 09 05 15, Fax 42 76 18 70
Futur I Média, rue de la Perruche, Quartier Sextant, Les Minimes, 17000, La Rochelle, Tél 46 45 16 16, Fax 46 45 14 00
FD-Micro 9 rue Parcheminerie 49000 Angers Tél 02.41.24.04.05.
Innelec, Centre d'Activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. Tél (1) 48 10 55 55, FAX (1) 48 91 29 12.
Infologic - Seron Christian - Tel/Fax: 33 4 66 75 55 94 France - email : infologic@mns.fr Web: http://www.mns.fr/infologic
Infonix, 2 bis Rte d'Espagne, 31100 Toulouse, Tél 61 40 75 45, Fax 61 40 76 43
MIG Info, 20 rue Consolat, 13001 Marseille, Tél 04 91 50 55 22, Fax 04 91 50 24 23, Port 06 09 55 77 13 e-mail : anth.mig@aix.pacwan.net
MSD, 20 rue du 11 novembre, 42100 Saint Etienne, él 77-41-64-14, fax 77-41-61-29, email froggy@internaute.fr, web http://www.internaute.fr/users/msd/msdweb.html.
Orion Diffusion, BP299, 61008 Alencon Cedex, Tél 33 82 67 65, Fax 33 82 68 30
Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17
Phoenix DP, BP 801, 64008 PAU Cedex, Tél/Fax 59 82 95 00
Photon, 3 rue de la Tuilerie, Les Granges Galands BP129, 37550 St Avertin Tél 47 32 90 20 Fax 47 80 50 99
Quartz Informatique, 2bis avenue de Brogny, 74000 Annecy. Tél/FAX 50-52-83-31
RDM, 18 Av Shakespeare 06000 Nice, Tél: (04) 93 37 69 38, fax: (04) 93 37 69 39, Numeris (04) 93 37 69 37, portable (06) 07 55 13 88, Email SteRMD@Pratique.fr, Web www.pratique.fr/~stermd.
Serele, 22 rte Nationale 190, 78440 ISSOU, Tél 30 42 77 77, Fax 30 42 77 33
Schesppers Entreprise, 55 rue Félix Faure (Bat C), 95880 Enghien Les Bains, Tél 16 1 39 64 30 61
S.L. Diffusion Informatique 6 rue d'Obernai - 67300 Schiltigheim
Synthé Diffusion, 9 rue Kennedy, 31100 Toulouse-France, 61 21 16 37.
Turtle Bay, Les Chennevieres 03320 Le Veurdre, Tél 16 70 66 44 25, Fax 16 70 66 42 20
VAV, Vidéo 165 rue Breteuil 13006 Marseille tel 91 53 10 10 fax 91 81 12 73

Italie
Db-Line srl, V.le Rimembranze, 26/C, 2102 Biandronno VA. Tél 39-332-768000, FAX 39-332-768066. BBS 39-332-767383.

Suisse
Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035
Realtime Software, Rosenfeldweg 4, CH-6046 Horw
-1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900
Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00
Relec Software & Hardware Amiga
Village du Levant 2B CH 1530 Payerne Suisse Tél +26 660 02 82 Fax +26 660 02 83 <Relec@com.mcnet.ch >

PersonalPaint:

Une bonne évolution!

La version 7.1 sur CD-ROM

L'étrange obstination de Personal Paint à charger et sauver les images en 256 couleurs maximum et confier la taille de ses pages et sa capacité à opérer dessus au bon vouloir de la seule et frêle chip RAM, relève d'une philosophie dont la profondeur m'a toujours échappé, et je dois l'avouer, rendu un peu réticent jusqu'à présent à m'attendrir sur ce probable ersatz de "Papy DPaint". Rassurez-vous, rien de tout ça n'a changé, mais cette version 7.1 de "Personal Paint" ne peut franchement plus souffrir une comparaison aussi expéditive et peut même, si l'on en croit son entêtement à survivre et évoluer malgré la nébulosité ambiante, être considérée comme le nouveau standard de sa catégorie.



D'abord, un grand "bravo" à Cloanto pour l'excellente organisation de ce "PPaintCD" et le soin apporté aux "Font-Tutorials" sous forme d'animations, à la fois jolies et plus explicites finalement qu'un long document à suivre par étapes (si on a la chance de le comprendre). L'installation est un rêve: un clic sur l'icône "Install" et tout le système est analysé et la meilleure configuration trouvée sans questions. Plusieurs versions de "PPaint" sont présentes : les habituelles 680XX bien sûr, et, tenez vous bien, une librairie censée interfacer tout ça avec la carte "PowerUp" de "Phase 5". Va savoir... peut-être que ça marche ! Un gros carton rouge tout de même pour le "PPaintCD.guide" très bien édité en anglais, allemand, italien et..., et c'est tout :-< ... mais sorti de là, tout est "localisé" et plutôt intuitif (essayez le finlandais, c'est très décoratif !). Bon!, un petit double sur "PPaint": pas de requêtes, pas de guru, un écran parfaitement adapté à mes préférences et une interface qui ne dépayse presque pas assez.

L'image

Allez! Va pour "charger image": un menu défilant sur la droite de la requête propose une reconnaissance automatique du format ou un choix implicite entre ILBM, PNG, GIF, BMP Win et OS/2, PCX, ACBM, CRYPT, PBM, JPEG, Photo CD, PCD-OV, DType et PLasma, excusez du peu! Un autre choix du menu "projet" permet de capturer directement un écran actif du système. J'ai tenté successivement de charger tous les formats d'images que j'avais sous la main, et PPaint de s'exécuter, sans la moindre hésitation, en choisissant le meilleur écran disponible sans oublier ceux de ma PicassoII. On peut paramétrer la manière de réduire les couleurs si le fichier en contient plus que PPaint ne sait en négocier: un dithering "Floyd-Stein berg" en "qualité optimale" et réduction des couleurs dites "qualitatives" offre une représentation en 256 couleurs d'images 24 bits tout à fait étonnante et difficile à distinguer des originaux, voire même plus propre dans certains cas. Si la taille de l'image dépasse les capacités de la chip RAM, on peut, soit se contenter de la portion chargeable de l'image soit demander une mise à l'échelle, mais en pratique, une image de plus de 800*600 en 256 couleurs rendra la chip RAM trop courte pour effectuer bon nombre des opérations qui n'utilisent encore qu'elle.

La sauvegarde des oeuvres est possible aux formats ILBM, PNG, GIF, BMP Win et OS/2, PCX, ACBM, CRYPT, PBM, TIM, Source C, RAW et même en ASCII pour enjoliver vos docs, le tout en 256 couleurs maximum, bien sûr, et pas de JPEG, dommage! On peut également imprimer l'ima ge, soit par le driver du système, soit par le biais du driver Postscript de PPaint qui est un modèle du genre.

Le dessin

Les outils de dessin sont assez classiques dans l'ensemble, y compris l'aérographe qui marcherait sans doute mieux après un sérieux nettoyage de la buse, mais bon, on n'est pas là pour éclabousser les murs... La présence d'un outil "courbe de Bézier", avec points d'ancrage et de contrôle, permet de tracer des courbes parfaites, pratiquement impossibles à dessiner à main levée. Le paramétrage des dégradés est un régal puisqu'il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur la couleur de départ et avec l'autre sur celle de la fin pour obtenir un dégradé de toutes les couleurs intermédiaires de la palette, ou alternativement, un effet de tramage progressif entre les deux seules extrêmes produisant l'illusion de couleurs supplémentaires. Les paramètres de remplissage gagneraient à être plus nombreux et élaborés, mais ça n'est sûrement qu'une affaire de temps. A ce propos, on notera qu'un dégradé, ou un cercle par exemple, n'arrêtent pas de se dessiner aux bords de l'écran visible mais bien à la limite de la page, fût-elle bien plus grande que l'écran.

Côté couleur, une requête à curseurs permet de corriger et visualiser en temps réel les niveaux de contraste, luminosité, saturation et RGB de l'image, chose plutôt rare qui mérite d'être soulignée, et une commande "fusionner" qui reconstitue une palette commune pour deux images, où une image et une brosse ayant des palettes différentes, viennent compléter un ensemble d'opérateurs assez standards par ailleurs.

Le texte

La gestion du texte dans PPaint est une des instances surprenantes de ce logiciel: les lignes de caractères restent éditables de gauche à droite et de bas en haut tant que l'on n'a pas déplacé le curseur avec la souris. On peut changer la couleur et le style du texte, effacer devant ou derrière le curseur avec les touches habituelles du clavier, transformer les minuscules en majuscules ou vice versa, et même coller une page complète de texte découpée n'importe où dans le système par le biais du "clipboard". Bref, on dispose presque d'un petit traitement de texte intégré. PPaint gère également les "intellifonts" dont la qualité est toujours optimale quelque soit leur taille ou la résolution de l'écran.

Le traitement

C'est sans doute le puissant système de traitement d'image de PPaint qui présente la facette la plus populaire de ce programme, et la qualité des résultats en est tout à fait digne. Sont proposés 55 effets préréglés à partir de 9 algorithmes de base que l'on peut modifier et combiner à volonté. On dispose déjà d'une mine quasi inépuisable de possibilités rien que là, mais si vous êtes au chô-


Chrome_Apple.pic

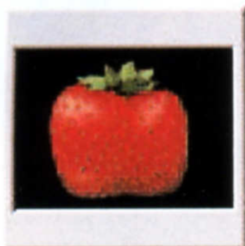

Eight_Ball.pic


Eye.pic


Heart.pic


Lips.pic


Lips_2.pic


Strawberry.pic


Strawberry_Love.pic


Summer_Footprints.pic


Tee_Shot.pic

PPaint - Catalogue

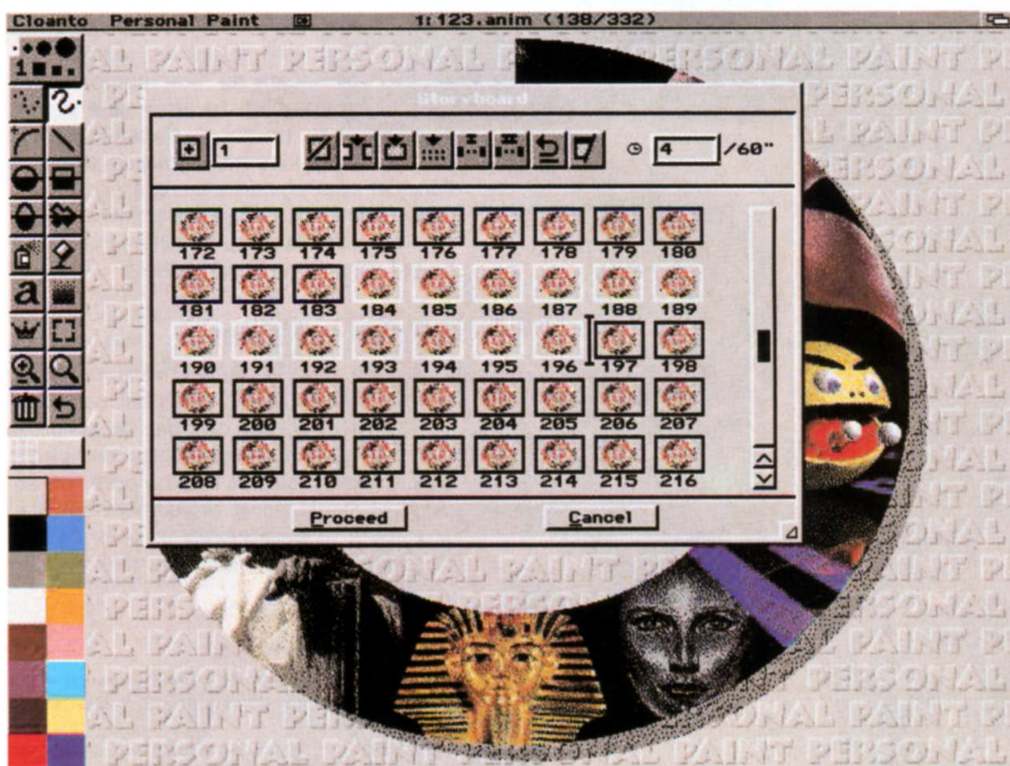
mage, vous pouvez aussi éditer et sauver vos propres fonctions. Les effets sont applicables à tout l'écran, à une zone rectangulaire ou définie à main levée, à la surface d'une brosse ou sur des zones définies par un stencil. Une étude exhaustive de cette orgie binaire sortirait non seulement de mon propos, mais certainement des pages de ce magazine. Je vous dirais donc simplement que tous les effets les plus répandus, comme "blur", "edge detect", "emboss", "randomize" etc... sont au rendez-vous, mais aussi des choses moins habituelles et bizarres comme la génération de stéréogrammes qui bondissent littéralement de l'écran à condition de savoir les regarder.

L'animation

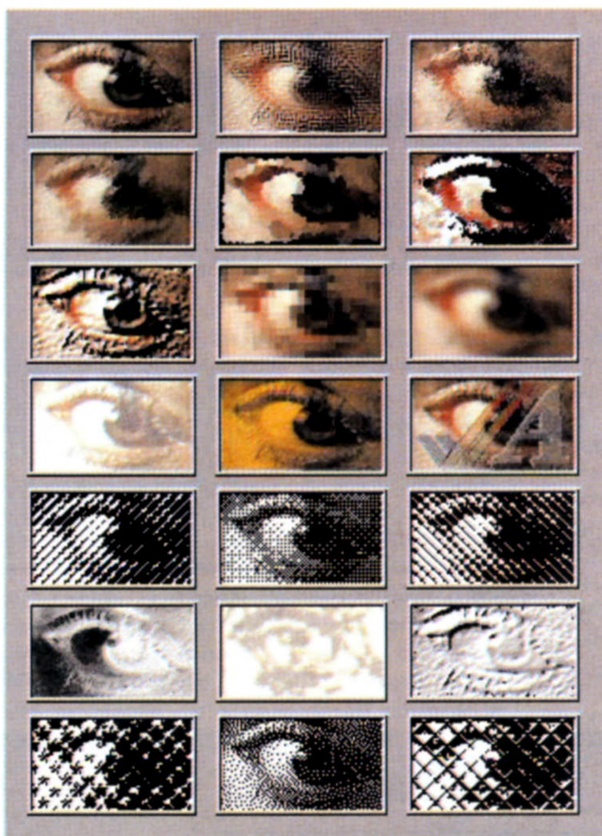
L'animation dans PPaint allie convivialité et puissance, et justifie sans doute les choix des développeurs quant à la gestion de la mémoire et de la palette. Sans entrer dans l'alchimie du "double-buffering", on peut dire en deux mots que la construction et la réussite d'une animation de qualité repose sur une optimisation maximale de l'affichage, et là, les rapports entre la chip RAM, le blitter et le stockage des informations qui leur sont destinées est critique. De ce point de vue, PPaint ne pouvait pas faire mieux pour satisfaire aux exigences de simplicité et rapidité sans lesquelles un travail sur, disons 300 images à la fois, devient rapidement un jeu réservé aux Tibétains. Lorsque l'on anime, PPaint reconnaît enfin la fast RAM s'il y en a, et gère même sa propre mémoire virtuelle sur disque si nécessaire; c'est là qu'il stocke les images qui attendent d'être éditées ou visionnées. La taille des animations qui peuvent être traitées n'est donc pas théoriquement limitée, et le nombre d'images n'interfère en rien sur les performances de PPaint !

Les formats en entrée et en sortie sont, ANIM-5,7,8 et les formats hybrides qui combinent ces 3 formats. Les palettes multiples sont supportées ainsi que l'indice de temps d'affichage de chaque image. Les "animbrushes" sont également gérés, et en particulier les "animfonts" dont je vous ai déjà parlé (ANews n°99) et que l'on peut trouver sur le CD *The Kara Collection* également édité par Cloanto .

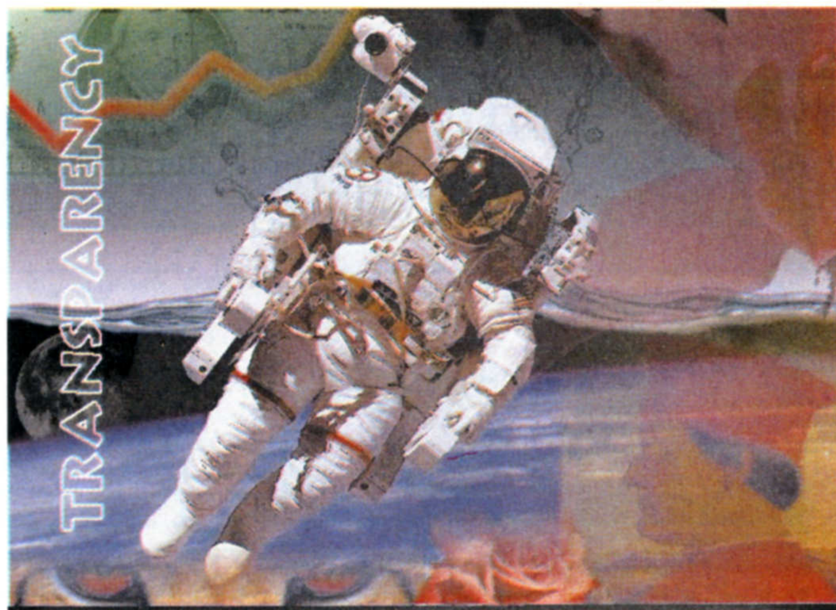
L'outil le plus important de cette section est le "storyboard" : en gros, une fenêtre où apparaît une synoptique de toute l'animation en cours sous forme d'images très réduites que l'on peut manipuler, seules ou par dizaines, de toutes sortes de manières à l'aide des boutons placés au sommet du susdit. Si je



PPaint - StoryBoard



PPaint - Effect



PPaint - Transparence

veux créer, par exemple, l'effet d'une image qui devient progressivement floue, je dupliquerai la première image en cliquant sur le bouton du "storyboard" prévu à cet effet, traiterai cette image avec un "blur" et renouvellerai cette opération jusqu'à satisfaction. On peut également copier, coller, effacer, insérer des images à volonté, changer leurs palettes, ou réduire la taille de toute l'animation et j'en passe...

ARexx et le web

Le port ARexx de PPaint ne compte pas moins de 181 commandes dont certaines ne sont accessibles que par ce biais. Si PPaint comporte quelques lacunes, les 29 scripts ARexx, dont la liste ne peut que se rallonger, font oublier rapidement cet état de choses et parachèvent la personnalité d'un logiciel qui ne manquera pas de faire des adeptes.

Parmi ces scripts :

- **Anim Text** permet de créer un titre ou texte animé d'un seul clic de souris à partir des "animfonts" cités plus haut.
- **Circle Text** inscrit une phrase sur le pourtour d'un cercle avec les caractères "intellifont" parfaitement lissés, dont la qualité serait suffisante pour satisfaire aux normes de la PAO, sans parler de la possibilité d'animer aussi cet effet.
- **Image Catalog** prend un tiroir d'images aux formats divers en argument et vous fabrique des planches de réductions au format de votre choix avec le nom de l'image proprement inscrit dessous.
- **Animation Path** vous concocte, sous forme de fichier ascii que l'on peut sauver éditer et réutiliser à loisir, un chemin que doit suivre une brosse au sein d'une animation à partir d'un dessin à main levé.
- **Animation to Frames** sépare une animation en images numérotées et je vous laisse deviner ce que fait "Frames to Animation".

On notera également un "hotlink" avec "ADpro", juste au cas où il vous manquerait quelque chose.

J'ai eu la chance de tester PPaint en même temps que je mettais les dernières touches à la version bêta 0.01 de mon nouveau site web ...

(http://www.virtualpresence.com)... (hem !)..., et je dois dire que les efforts de Cloanto pour aider les Amigaïstes dans ce domaine sont on ne peut plus pertinents: outre l'optimisation en taille et couleurs et la sauvegarde au format Gif89 à fonds transparents ou PNG, très répandus sur le Web, ARexx vient solutionner deux problèmes qui ne trouvent guère de réponse satisfaisante sur Amiga à ma connaissance : "Animgif" en trois parties permet de charger et sauver des animations très optimisées au format GIF89, format compris par la quasi totalité des Browsers un peu évolués. - "Web Map" permet, par exemple, de définir les pourtours des départements sur une carte de France en les suivant à la souris. Il en résultera un fichier HTML qui fera réagir l'image lorsque l'on cliquera simplement sur le département en affichant un texte ou une image qui lui est associée.

L'absence d'une fonction qui enregistre les actions du style "Start_macro, End_macro, Save_macro" est regrettable, mais avec un peu de patience vous pouvez écrire vos propres scripts Arexx et en tirer un profit considérable, à moins que Cloanto ...

Conclusion

Voilà donc un logiciel dont l'évolution suit une démarche intelligente et pleine d'avenir. Outre un "tout en un" qui permettra au débutant de s'initier à tous les aspects de la "peinture numérique", PPaint résoud de façon rapide et élégante nombre de petits problèmes qui se posent quotidiennement à l'infographiste confirmé et s'intègre confortablement parmi les vedettes du genre. Pour un prix dérisoire (moins de 400F), un programme de cette qualité doit être soutenu.

Un test de Jac Pourtant jac@avignon.pacwan.net

Luxe, qualité et simplicité trois qualités ou trois défauts?

ADORAGE-MAGIC

Pas de rapport direct avec le logiciel Adorage de chez Pro-DAD, sinon qu'il sort de la même maison et qu'il garde le même esprit. Il s'agit ici d'effets de transitions uniquement destinés à MovieShop, le logiciel de montage virtuel non-linéaire conçu pour VLAB-Motion et DraCo-Motion. Six effets avec chacun quelques variantes, mais peu de paramètres.

Présentation

Le produit est livré sous forme de disquette contenant les six effets (qui nécessitent 200 ko sur disque dur dans le répertoire d'effets de MovieShop), un fichier guide, un installateur et 8 exemples de timelines plus ou moins complexes.

ADO_EXPLOSION

Quatre variantes pour cet effet : infernal, extrême, standard, décent. La scène B explose dans la scène A avec d'abord des éclats très nets qui s'estompent peu-à-peu tandis qu'un fondu-enchaîné amène progressivement la scène B.

ADO_FRAGMENT

Cinq variantes : calcul rapide, standard, embrumé, enfumé, cristallin. La scène B arrive par rangées horizontales de petits morceaux qui tournoient avant de s'assembler et d'estomper ainsi la scène A.

ADO_ROTATION

Quatre variantes : calcul rapide, centré, superfin, droite inférieure. La scène A tournoie lentement en s'amenuisant et en laissant des traces floues qui s'estompent progressivement jusqu'à révéler la scène B.

ADO_TRANCE

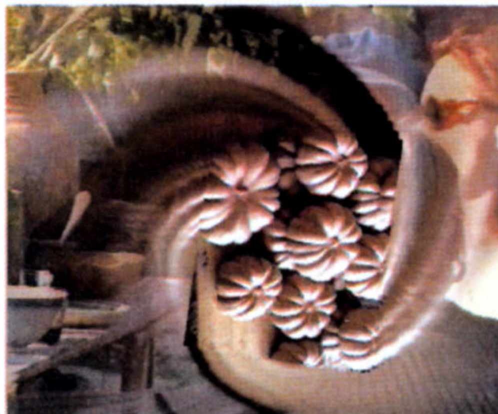
Deux variantes : calcul rapide, standard. C'est un genre de fondu-enchaîné avec un flou qui ressemble à un flou de bougé.

ADO_TUNNEL

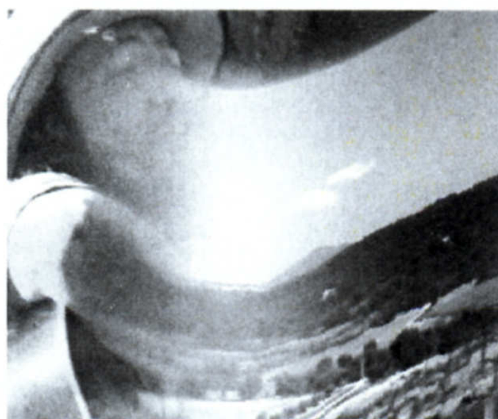
Quatre variantes : élargissant, régulier, horizontal, central. L'image A est constamment repiquée au fur et à mesure qu'elle rétrécit, ce qui cause une répétition de cadres qui deviennent flous vers l'extérieur. Lorsque le clip d'image central, qui lui reste toujours net, devient suffisamment petit, alors apparaît lentement l'image B.

ADO_WAVE

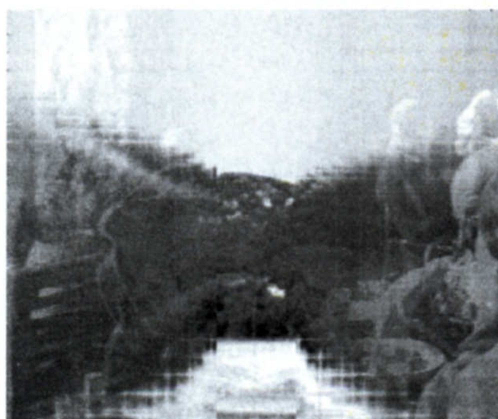
Trois variantes : extrême, fort, décent. L'image A se plie selon une vague horizontale et sinusoïdale qui se déplace lentement vers la droite en laissant des traces floues qui s'estompent progressivement au dessus de l'image B.



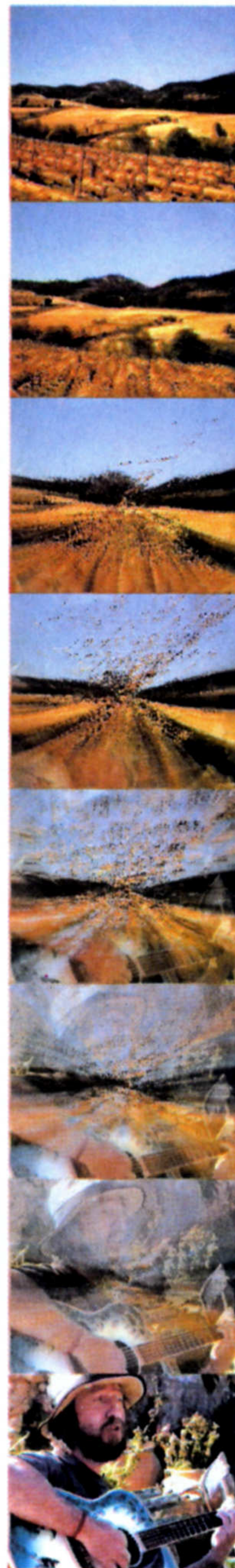
Rotation



Wave



Tunnel Horizontal



Explosion

Conclusion

Ce qui frappe d'abord en voyant les effets, c'est leur très grande qualité. Contrairement aux effets de MovieShop, les variations d'acuité donnent cette impression. Dans toutes les variantes, l'acuité est très précise au début puis s'estompe progressivement et c'est précisément cela qui donne cette impression de qualité.

Ce qu'on peut ensuite regretter, c'est la trop grande simplicité. Ca manque de paramètres pour varier les effets. Il n'aurait pas été beaucoup plus compliqué, par exemple pour la rotation, de choisir le point de fuite plutôt que de le limiter à centré ou inférieur droite, et ainsi pour tous les effets.

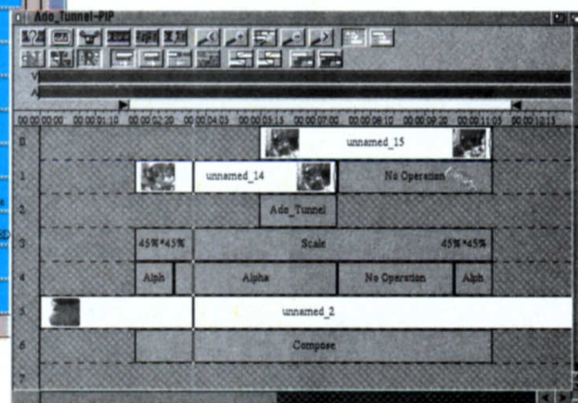
La qualité devient également un défaut lorsque les effets sont trop longs à calculer.

Un petit reproche également : il semble logique lors d'un montage, d'aller du haut vers le bas en progressant dans la timeline. Or, il faut ici disposer la scène B au-dessus de la scène A en notation UPN. Il aurait donc été préférable d'inverser ou bien d'offrir une option "inverse".

Un dernier reproche de taille : le prix. 149 DM pour seulement 6 effets (de haute qualité d'accord) sans beaucoup d'options, c'est vraiment trop cher.



Module d'effet



Time Line